

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

JOSIANE CÁSSIA NOGUEIRA

**CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS: UMA  
EXPERIÊNCIA NA PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS**

JUIZ DE FORA

2025

JOSIANE CÁSSIA NOGUEIRA

**CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS: UMA  
EXPERIÊNCIA NA PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte das exigências para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia, no âmbito da Universidade Federal de Juiz de Fora, sob orientação do Prof. Dr. Juliano Guerra Rocha.

Juiz de Fora/MG, 10 de março de 2025.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Juliano Guerra Rocha  
Universidade Federal de Juiz de Fora  
Orientador

---

Profa. Dra. Luciane Manera Magalhães  
Universidade Federal de Juiz de Fora  
Avaliadora

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por ter me dado sabedoria e discernimento para conduzir este trabalho, por me iluminar em todos os momentos de dúvida e incerteza, com sua infinita bondade e amor, que sempre me protegeram e me guiaram em minha jornada acadêmica.

Agradeço à minha família, especialmente à minha mãe, Sirlene Nogueira, que sempre foi meu exemplo e inspiração em seguir a carreira docente, sua dedicação e esforço em que via ao acompanhar suas aulas deixou uma marca em meu coração. Ao meu pai, Geraldo Nogueira, que me ensinou o valor da disciplina e esforço. Às minhas irmãs, Viviane Nogueira e Flaviane Nogueira, que me deram todo apoio durante o curso e ajudaram na construção deste trabalho.

Às minhas amigas que fiz durante a faculdade, Amanda Glatzl, Ellen Rocha e Isabela Cobucci, e que estiveram ao meu lado em todos os momentos, proporcionando uma caminhada mais leve, compartilhando risadas e muitas histórias. Às minhas amigas de infância, Ana Luiza Pires e Bianca Oliveira, que mesmo longe sempre se fizeram presentes e torceram por mim. E a todos os amigos que fiz durante a minha trajetória, em especial, nos projetos em que participei.

Ao meu orientador, professor Juliano Rocha, por todo apoio e orientação durante o processo de construção deste trabalho. Agradeço pelo suporte, ensinamentos compartilhados e as valiosas contribuições que enriqueceram todo o processo de elaboração e que tornaram o percurso mais tranquilo do tão temido TCC. Agradeço por, ao longo da caminhada, me proporcionar diversas oportunidades que me fizeram crescer como estudante, pesquisadora e pessoa. Sua dedicação e entusiasmo me encantaram ainda mais pela alfabetização.

À professora Luciane Manera, que, através de seu exemplo e comprometimento com a alfabetização, me inspirou na escolha do tema e na construção deste trabalho. Agradeço por toda a ajuda, disposição e ensinamentos compartilhados. Sua generosidade em dividir seu conhecimento teve um impacto significativo no meu crescimento acadêmico e profissional.

A todos os professores do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Juiz de Fora, que contribuíram com seu conhecimento, experiência e dedicação ao longo dessa jornada, e que marcaram minha trajetória. Sou imensamente grata pela

formação que recebi e pelos desafios que me impulsionaram a evoluir constantemente.

Por fim, agradeço a todos que contribuíram, direta ou indiretamente, para este trabalho, através de suas orações e pensamentos positivos, que me auxiliaram nesta jornada acadêmica e me deram força para superar os desafios.

“Ensinar é um exercício de imortalidade. De alguma forma continuamos a viver naqueles cujos olhos aprenderam a ver o mundo pela magia da nossa palavra. O professor assim, não morre jamais”.

Rubem Alves

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1.</b> Habilidades de consciência fonológica .....	16
--	----

## LISTA DE IMAGENS

<b>Imagem 1.</b> Jogo “Batalha das Sílabas” .....	24
<b>Imagem 2.</b> Cartas do jogo “Batalha das Sílabas” .....	25
<b>Imagem 3.</b> Tabuleiro do jogo “Batalha das Sílabas” .....	26
<b>Imagem 4.</b> Jogo “Duelo das Sílabas” .....	27
<b>Imagem 5.</b> Trilha do jogo “Duelo das Sílabas” montada no chão .....	28
<b>Imagem 6.</b> Dado aberto do jogo “Duelo das Sílabas” .....	29
<b>Imagem 7.</b> Cartas do jogo “Duelo das Sílabas” .....	29
<b>Imagem 8.</b> Dado e fichas do jogo “Duelo das Sílabas” .....	30
<b>Imagem 9.</b> Atividades 1 e 2 de sistematização .....	31
<b>Imagem 10.</b> Atividades 3 e 4 de sistematização .....	31
<b>Imagem 11.</b> Turma dividida em dois grupos .....	33
<b>Imagem 12.</b> Apresentação dos componentes do jogo “Duelo das Sílabas” .....	34
<b>Imagem 13.</b> Rodada teste do jogo .....	35
<b>Imagem 14.</b> Crianças jogando o jogo “Duelo das Sílabas” .....	35
<b>Imagem 15.</b> Alunos fazendo a contagem das sílabas orais .....	36
<b>Imagem 16.</b> Criança mostrando a carta aos colegas .....	37
<b>Imagem 17.</b> Atividades de sistematização feita pelos alunos .....	38
<b>Imagem 18.</b> Aplicação da atividade de sistematização .....	38
<b>Imagem 19.</b> Alunos fazendo a atividade de sistematização .....	39
<b>Imagem 20.</b> Apresentação dos componentes do jogo “Batalha das Sílabas” para a primeira dupla .....	40
<b>Imagem 21.</b> Alunas fazendo a contagem das sílabas .....	41
<b>Imagem 22.</b> Apresentação dos componentes do jogo “Batalha das Sílabas” para segunda dupla .....	42
<b>Imagem 23.</b> Alunas jogando o jogo “Batalha das Sílabas” .....	42

## RESUMO

O presente trabalho assumiu como objetivo principal investigar a relevância da consciência fonológica para a alfabetização de crianças, produzindo jogos destinados ao desenvolvimento da consciência silábica. Como metodologia, utilizamos a pesquisa bibliográfica, que fundamentou a criação autoral de dois jogos didáticos: o “Batalha das Sílabas” e o “Duelo das Sílabas”. Para tanto, apoiamos-nos em autores como Alexsandro da Silva, Artur Gomes Morais, Liane Castro de Araujo, Luciana Piccoli, Patrícia Camini, Magda Soares, entre outros. Além disso, apresentamos o relato da experiência ao levar o material produzido para uma sala de aula do 1º ano do ensino fundamental, com crianças em fase de alfabetização, no contexto de um projeto de extensão da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Também discutimos considerações relevantes para os alfabetizadores que desejam incorporar os jogos elaborados em suas aulas. Concluímos, por meio da pesquisa, que os jogos desempenham um papel fundamental na vida cotidiana das crianças, atuando como valiosos aliados no desenvolvimento da consciência fonológica e na apropriação do sistema de escrita alfabética. Assim, os materiais que produzimos mostraram-se recursos úteis para o processo de alfabetização. No entanto, apenas os jogos não são suficientes para a aquisição da língua escrita. É essencial que, ao elaborá-los, seja considerado o contexto em que serão aplicados, garantindo que façam parte de um trabalho planejado e sistematizado.

**Palavras-chave:** Alfabetização; consciência fonológica; consciência silábica; jogos didáticos.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>1. CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO: CONCEPÇÕES E POSICIONAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS</b> .....	<b>12</b>
<b>2. JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE CONSCIÊNCIA SILÁBICA: APRESENTAÇÃO DE RECURSOS PARA ALFABETIZAR</b> .....	<b>22</b>
2.1 “Batalha das sílabas”: um jogo para pequenos grupos .....	24
2.2 “Duelo das sílabas”: um jogo para turma toda .....	27
2.3 Aplicação do material didático confeccionado: algumas considerações .....	32
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>47</b>
<b>APÊNDICES</b> .....	<b>49</b>
APÊNDICE A - Jogo “Batalha das Sílabas” .....	49
APÊNDICE B – Verso dos jogos.....	54
APÊNDICE C – Jogo “Duelo das Sílabas” .....	55
APÊNDICE D – Atividades Impressas .....	88

## INTRODUÇÃO

A alfabetização desempenha um papel fundamental em nossa sociedade e contribui significativamente para participação do indivíduo no meio social em que vive. Sendo assim, antes de entrar na faculdade, me questionava o que o alfabetizador precisa fazer para que a criança aprenda a ler e escrever e como isso ocorre.

Com o passar do tempo e a partir das vivências que tive durante o curso de Pedagogia na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), pude compreender alguns aspectos no processo de aquisição da língua escrita pelas crianças, principalmente quando cursei a disciplina de Fundamentos Teórico-metodológicos em Alfabetização e pude perceber que os métodos para alfabetizar que encontrei em minha trajetória estão, na maioria, ultrapassados.

Além disso, tive a oportunidade de me aprofundar ainda mais no assunto, especialmente ao participar das disciplinas de “Oficina de Alfabetização I e II”. Ao produzir jogos para alfabetização e explorar suas potencialidades em um processo de aprendizagem mais lúdico e significativo, compreendi que é possível proporcionar aos alunos um aprendizado mais dinâmico e prazeroso por meio desses recursos, tornando-os protagonistas na construção do seu conhecimento.

Analisando e confeccionando jogos nessas disciplinas, especificamente os que desenvolvem a consciência fonológica (CF), um aspecto essencial do processo de alfabetização, que faz com que a criança reflita sobre as unidades sonoras da língua, cheguei à temática central deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC): os jogos para o desenvolvimento da consciência silábica na alfabetização de crianças.

Acreditamos que encontrar jogos para alfabetização que promovam o desenvolvimento da consciência fonológica é uma tarefa repleta de desafios. Isso porque muitos dos jogos que encontramos e que alegam ter esse propósito, na verdade, não consideram aspectos essenciais para ensinar às crianças sobre o funcionamento do sistema de escrita alfabética (SEA), cabendo, assim, muitas vezes ao docente a tarefa de elaborar jogos que atendam a essa necessidade. Diante disso, buscamos problematizar, neste trabalho: o que o alfabetizador deve considerar ao produzir jogos autorais que visem ao desenvolvimento da consciência fonológica, mais especificamente no nível da consciência silábica, no processo de alfabetização das crianças?

Logo, assumimos como objetivo geral investigar a relevância da consciência fonológica para a alfabetização de crianças, produzindo jogos destinados ao desenvolvimento da consciência silábica. Como objetivos específicos, almejamos conceituar a consciência fonológica no âmbito dos estudos da área de alfabetização; apresentar os níveis de consciência fonológica; elaborar e testar jogos para o desenvolvimento da consciência silábica em turmas de alfabetização. Buscamos, dessa forma, contribuir com o campo da alfabetização, especialmente com a produção de recursos pedagógicos que os docentes poderão utilizar em suas salas de aula durante o processo de ensino e aprendizagem dos alfabetizandos.

Como metodologia para alcançar os objetivos propostos, realizamos uma pesquisa bibliográfica que subsidiou a produção de dois jogos de nossa autoria e suas respectivas atividades de lápis e papel para a sistematização dos conhecimentos: o “Batalha das Sílabas” e o “Duelo das Sílabas”. Ambos estão disponibilizados nos Apêndices deste TCC e podem ser baixados por meio do QR code abaixo, que também dá acesso a um banco de imagens utilizadas nos jogos.



O trabalho está organizado em duas principais seções. Na primeira, para aprofundarmos nas concepções sobre a CF, buscamos fundamentação teórica a fim de compreender como a literatura na área da educação aborda o tema em questão. Dessa maneira, nos apoiamos em autores como Alexsandro da Silva (2014), Artur Gomes Morais (2019), Liane Castro de Araujo (2020), Luciana Piccoli (2012), Magda Soares (2022), Patrícia Camini (2012), dentre outros. Na segunda seção, apresentamos o percurso da produção dos dois jogos mencionados, e a aplicação desse material na sala de aula, levantando dicas importantes sobre o seu uso. Por fim, apresentamos as considerações finais, nas quais fazemos apontamentos sobre a importância da CF na alfabetização, associada a um trabalho articulado e planejado com práticas significativas e lúdicas.

## 1. CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO: CONCEPÇÕES E POSICIONAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

Ao longo dos anos, muitos pesquisadores buscaram compreender como o processo de alfabetização ocorre, e especialmente a partir dos anos de 1980, com a entrada da teoria da psicogênese da língua escrita, muitos estudos demonstraram como o alfabetizando se apropria do sistema de escrita alfabética (SEA). Nesse sentido, o tema da consciência fonológica (CF) entrou em pauta, dividindo opiniões dos especialistas: ela é necessária ou não no processo de aprendizagem inicial da língua escrita?

Estudiosos da alfabetização, em diferentes países, expressam que para a criança ser alfabetizada, é primordial que ela entenda o princípio alfabético, ou seja, que compreenda que as letras representam os fonemas e fazem parte de um sistema de representação e um sistema notacional (Soares, 2022). Em contrapartida, podemos encontrar, como ressalta Moraes (2019), pesquisadores de uma visão associacionista da aprendizagem, que acreditam que a escrita alfabética é um código, e que o aprendiz basta memorizá-lo para apropriar-se da leitura e da escrita, que são concebidas como atos de decodificação e codificação, respectivamente.

Logo, essas visões sobre a aprendizagem da língua escrita influenciam a concepção de CF e o papel que ela tem na alfabetização. A fim de identificar as contribuições da CF, diferentes autores passaram a analisar em seus estudos as relações que ela tem com a aprendizagem da leitura e da escrita. Para tanto, utilizaram variados instrumentos e tarefas com as crianças, para obterem tais resultados. Contudo, as variações nas pesquisas acabaram criando entraves “[...] na hora de se comparar os resultados e de discutir se a consciência fonológica (CF) era algo que antecederia a aprendizagem da leitura ou seria uma consequência dela” (Moraes, 2019, p. 47). Assim, no início da década de 1980 em diante, como aponta Moraes (2019), instaurou-se um debate entre três posições sobre o que seria a CF na alfabetização: um fator causal, uma consequência ou um facilitador.

Ao refletir sobre essas três linhas de pensamento, Moraes (2019) destaca pontos importantes que merecem ser mencionados. Ao considerar a consciência fonológica como um fator causal da alfabetização, surge a ideia de que ela ocorre “de forma natural” e tende a determinar o sucesso ou fracasso dos alfabetizandos.

Muitas vezes, isso resulta no “treinamento precoce de complexas habilidades fonêmicas” (Morais, 2019, p. 48), que, como salienta o autor, são desnecessárias para a criança se alfabetizar.

Já a consciência fonológica como consequência da alfabetização, Moraes (2019) evidencia que isso implica em dois problemas: subestimar um ensino que promova determinadas habilidades metafonológicas no final da educação infantil e no primeiro ano do ensino fundamental, “deixando o aluno viver sozinho as transformações cognitivas que permitem que suas habilidades de consciência fonológica evoluam, de modo que ele possa avançar na compreensão do sistema alfabético” (Morais, 2019, p. 48).

Ao tratar a consciência fonológica como um facilitador da aprendizagem do sistema alfabético, configuram-se dois sentidos delicados do ponto de vista teórico e didático-pedagógico. Primeiro, nessa perspectiva, “não se examina se certas habilidades de consciência fonológica seriam indispensáveis para o aluno dominar o sistema de escrita alfabética” (Morais, 2019, p. 49). Segundo, isso acaba por direcionar a ideia de que seria adequado praticar um ensino no qual os alunos “não seriam sistematicamente ajudados a evoluir em suas habilidades de reflexão fonológica” (Morais, 2019, p. 49).

Diante disso, a princípio, apoiados nos estudos de Soares (2022) e Moraes (2019) advertimos que, sim, a consciência fonológica é imprescindível para que o alfabetizando avance na compreensão de como o sistema de escrita funciona e como ocorrem as correspondências entre fonemas e grafemas. Diferentemente dos debates destacados anteriormente, é fundamental, como ressalta Moraes (2019), que a análise das partes sonoras ocorra simultaneamente à operação sobre suas formas escritas. Ou seja, o desenvolvimento das habilidades de consciência fonológica deve ocorrer juntamente com a apropriação do SEA, partindo da reflexão simultânea das partes orais e escritas.

Quando falamos sobre a CF é fundamental considerarmos que há “[...] diferentes tipos de habilidades metalinguísticas que nós, seres humanos, desenvolvemos ao longo da vida e que têm um impacto na forma como lidamos com a linguagem escrita” (Morais, 2019, p. 42). Portanto, ao se referir à CF estaremos tratando, aqui, de habilidades metafonológicas, que “[...] dizem respeito à capacidade de manipulação das unidades sonoras da língua” (Pessoa; Moraes, 2010,

p. 117), e que podem ser observadas sobre distintas unidades da palavra, como as sílabas, os fonemas, rimas e aliterações.

A partir de investigações nas últimas décadas, buscou-se também identificar o papel da CF na alfabetização e as habilidades que ela implicaria nesse processo. Morais (2019), ao destacar uma das semelhanças que aparecem nas resumidas definições formuladas pelos estudiosos sobre a CF, demonstra que “[...] todos tendem a se referir a um conhecimento consciente, uma capacidade de analisar os sons que compõem as palavras [...]” (Morais, 2019, p. 45). Nesse sentido, passou-se, como destaca Morais (2004):

[...] a reconhecer que o que se costuma designar por CF constitui, na realidade, “uma constelação” de habilidades metafonológicas, com diferentes graus de complexidade e que tendem a ser dominadas em diferentes momentos, antes, durante ou após a alfabetização inicial, numa relação interativa com a instrução escolar (Morais, 2004, p. 176).

Assim, ao se constituir em várias habilidades a serem desenvolvidas no processo de alfabetização, a CF exerce um papel essencial, contribuindo de maneira notável com o alfabetizando durante o desenvolvimento inicial da leitura e da escrita. Além disso, quando se trata da CF na alfabetização, é fundamental pontuar que, para o estudante chegar ao princípio alfabético, é necessário desenvolver os níveis de CF que contribuem para esse processo. A criança que ainda não desenvolveu a CF, muitas vezes, não consegue distinguir, no nível da palavra, o significado do seu significante, ou seja, não percebe que as palavras são a representação dos sons da fala, representados pelas letras, o que é diferente do seu conteúdo semântico.

Para que as crianças compreendam a escrita alfabética e o que representam os segmentos sonoros da fala, como enfatiza Soares (2022, p. 166) “[...] é necessário [...] que dissociem significante e significado, isto é, que dirijam sua atenção para o estrato fônico das palavras, desligando-o do estrato semântico [...]”, para assim conseguirem avançar no desenvolvimento da CF e seus níveis:

Inicialmente, a criança aprende que a palavra é uma cadeia sonora representada por uma cadeia de letras, e compreende a diferença entre o significante e o significado - **consciência lexical**. Em seguida, a criança torna-se capaz de segmentar a cadeia sonora da palavra em sílabas, e representa as sílabas por conjuntos de letras - **consciência silábica**. Finalmente, ela identifica fonemas nas sílabas e os representa por letras - **consciência fonêmica** (Soares, 2022, p. 78, grifos nossos).

Portanto, a consciência lexical permite que a criança compreenda o que é palavra e perceba que palavras têm partes próximas ou iguais, como nas rimas, que é possível observar a semelhança entre os sons finais da palavra. E ainda nas aliterações que, no campo linguístico relacionado com o desenvolvimento da CF, designa a semelhança entre sons iniciais das palavras em sílabas ou também os fonemas.

Na consciência silábica a criança cria possibilidades de segmentar as palavras em sílabas, que “[...] são a menor unidade da fala que pode ser produzida isoladamente, com independência [...]” (Soares, 2022, p. 185). A habilidade de reconhecer sílabas orais precede a aprendizagem da escrita, pois as crianças têm maior facilidade de reconhecer e dividir oralmente os sons da palavra, que são representados por letras, precedendo ao período de fonetização da escrita, conforme Soares (2022) aponta. Nesse momento, o alfabetizando começa a compreender que a escrita representa os sons da palavra, ou ainda adquire a habilidade de segmentação silábica e relaciona o som da sílaba com uma determinada representação gráfica.

Na consciência fonêmica a criança passa a perceber que a palavra é constituída de unidades menores que as sílabas, de pequenos sons que são os fonemas, compreendidos como “[...] segmentos abstratos da estrutura fonológica da língua, não pronunciáveis e não audíveis isoladamente [...]” (Soares, 2022, p. 207), representados por grafemas. Um ponto relevante para se destacar, a princípio, e que aparece no debate sobre consciência fonêmica, dividindo as opiniões, está relacionado ao fato de a consciência fonêmica se distinguir ou não da consciência fonológica, não esclarecendo o nível de consciência exigido ou os tipos de unidades sonoras e operações que abrangem o conceito (Morais, 2019).

Articulando um trabalho pedagógico voltado aos níveis de CF elucidados anteriormente, na alfabetização, como aponta Soares (2022), reconhecer palavras não significa que a criança seja capaz de dissociar a palavra fonológica de seu referente, ou seja, dissociar significado de significante, pois pode ainda não ter superado o realismo nominal<sup>1</sup> ao apresentar dificuldades de desprender o significado

---

<sup>1</sup> O realismo nominal corresponde a uma fase em que o alfabetizando considera que a escrita é uma representação dos objetos, em vez de ser vista como uma representação gráfica dos significantes verbais.

de uma palavra de seu significante. Para tal superação, que permite que a criança desenvolva a habilidade cognitiva de dissociar significante de significado, tornando-se capaz de dirigir a atenção para a cadeia sonora das palavras, é fundamental que se faça o trabalho significativo para o desenvolvimento dos níveis de CF que, como aponta Soares (2022):

[...] opera sobretudo com a oralidade e visa, em primeiro lugar, levar a criança a voltar a atenção para o estrato fônico da fala, dissociando-o do conteúdo semântico; em segundo lugar, torná-la sensível às possibilidades de segmentar a fala, de modo que tenha condições de compreender o princípio alfabético: a escrita alfabética como notações que representam os sons da fala (Soares, 2022, p.173).

Logo, ao desenvolver as diversas habilidades que estão implicadas na CF e seus níveis, o educando cria possibilidades de pensar sobre as partes sonoras que compõem a fala e que formam as palavras. Morais e Silva (2022) salientam sobre as habilidades de CF serem necessárias “tanto para compreender como o sistema de escrita alfabética [...] funciona, quanto para aprender os valores sonoros das letras e usar tais convenções ao ler e escrever palavras” (Morais; Silva, 2022, p. 206), tornando, desse modo, as habilidades de CF essenciais a serem trabalhadas na escola.

A partir de diversas pesquisas realizadas sobre CF, Morais (2019) apresenta um conjunto de habilidades que são fundamentais quando se trata da CF na alfabetização. Como salienta o autor, é importante priorizar o seu trabalho desde a Educação Infantil e no primeiro ano da alfabetização, como aparece no quadro a seguir:

**Quadro 1.** Habilidades de consciência fonológica

1. Separar palavras em suas sílabas orais
2. Contar as sílabas de palavras orais
3. Identificar entre duas palavras qual é maior (porque tem mais sílabas)
4. Produzir (dizer) uma palavra maior que outra
5. Identificar palavras que começam com determinada sílaba
6. Produzir (dizer) uma palavra que começa com a mesma sílaba que outra
7. Identificar palavras que rimam

8. Produzir (dizer) uma palavra que rima com outra
9. Identificar palavras que começam com determinado fonema
10. Produzir (dizer) uma palavra que começa com o mesmo fonema que outra
11. Identificar a presença de uma palavra dentro de outra

**Fonte:** Morais 2019, p.135.

É possível observar que as habilidades foram listadas em uma ordem crescente do grau de complexidade. Considerando, como já citado anteriormente, que certas habilidades tendem a ser dominadas bem cedo pelas crianças sem a necessidade de um ensino específico, enquanto as demais requerem um trabalho que seja planejado sequencialmente, desde o final da Educação Infantil. Já que, “o desempenho dos alunos nas tarefas de consciência fonológica varia com o nível linguístico visado pela tarefa” (Morais; Leite, 2005, p. 75), além do nível de compreensão elaborado pelo alfabetizando enquanto se apropria da escrita alfabética.

Quando falamos do trabalho com as habilidades de CF é preciso nos atentar às diferentes possibilidades de manipulação das unidades sonoras da língua sobre a palavra como a sílaba, fonema, rimas e aliterações. Além das variadas operações cognitivas que podem ser utilizadas como contar, segmentar, unir, identificar, comparar sílabas e fonemas nas diferentes posições das palavras, como começo, meio ou final.

Na habilidade de separar palavras em suas sílabas orais, o alfabetizando dividirá oralmente as diferentes sílabas que compõem a palavra. Essa habilidade, por exemplo, pode ser trabalhada na sala de aula como apresentada em um dos planos de aula do site Nova Escola<sup>2</sup>, a partir da parlenda “A-DO-LE-TÁ”, uma brincadeira simples, que em roda se bate na mão do companheiro, de sílaba em sílaba, ao cantar a parlenda. Ou ainda, pode ser desenvolvida a partir de palavras advindas de outros textos ou do cotidiano dos aprendizes, em que, por meio das palmas ou da contagem nos dedos, é feita a separação das sílabas orais de uma palavra, desenvolvendo, em conjunto, a segunda habilidade apresentada no quadro: a de contar as sílabas de palavras orais.

<sup>2</sup>Disponível em: <<https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/1ano/lingua-portuguesa/separando-silabas/2954>>. Acesso em: 12 nov. 2024.

Na habilidade de identificar, entre duas palavras, qual é maior porque tem mais sílabas, o aprendiz opera sobre a capacidade de distinguir a diferença entre as palavras analisadas, partindo da contagem de sílabas orais. Essa habilidade pode ser desenvolvida ao jogar o “Batalha de Palavras”, que compõe a caixa de jogos de alfabetização organizada pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). O jogo consiste em contar e comparar o tamanho dos nomes das figuras representadas nas cartas (Brandão *et al.*, 2009).

A capacidade da criança de produzir uma palavra maior que outra, ou seja, ser capaz de dizer uma palavra que contém mais sílabas do que outra, torna-se possível à medida que ela avança na compreensão das habilidades já citadas anteriormente e adquire um maior repertório de palavras. Na sala de aula, a professora pode trabalhar com essa habilidade ao analisar uma palavra, solicitando à turma ou a um aluno que diga uma palavra maior que a analisada. Em seguida, pode-se realizar a comparação para verificar se a palavra dita é realmente maior, por meio da contagem das sílabas que as palavras contêm. Vale enfatizar que esse movimento pode ser desenvolvido no cotidiano da sala de aula, sem se tornar algo maçante para os alunos ao trabalhar essa habilidade.

Ao identificar palavras que começam com determinada sílaba, o alfabetizando terá que operar cognitivamente sobre o reconhecimento do som inicial da palavra, para assim identificar outro igual. Essa habilidade, na sala de aula, pode ser trabalhada de forma que a professora, ao distribuir uma atividade em papel que contenha diferentes figuras e que começam com distintas sílabas, solicite que os alfabetizandos circulem ou pintem as figuras que possuem a sílaba inicial igual a uma sílaba destacada pela professora (Piccoli; Camini, 2012).

Na produção de uma palavra que começa com a mesma sílaba que outra, a criança deve se atentar ao som inicial como na habilidade anterior, para ser capaz de dizer outra palavra que tenha o mesmo som, acessando o seu repertório de palavras. Essa habilidade pode ser desenvolvida a partir da brincadeira “Lá vai o meu barquinho”, como aparece no exemplo apresentado por Soares (2022), em que a professora com um barquinho de papel solicita que os educandos digam uma palavra que comece com determinada sílaba. Em roda, o barquinho vai passando de mão em mão, e cada criança dirá uma palavra com a mesma sílaba inicial que foi escolhida pela professora.

Para identificar palavras que rimam, os educandos devem, inicialmente, compreender que rima é a semelhança de sons finais entre palavras, para assim conseguirem reconhecê-la em um determinado texto ou atividade em que ela esteja sendo trabalhada. Essa habilidade pode ser desenvolvida a partir de textos como as parlendas, poemas ou os trava-línguas, que em sua maioria aparecem palavras que rimam. A professora, ao escolher algum desses gêneros, poderá construir um jogo da memória com imagens das palavras do texto que rimam, ou ainda, realizar uma atividade em que os educandos, em um conjunto de figuras, circulem ou pintem a figura intrusa que não rima com as demais, como aparece nas sugestões didáticas do livro de Piccoli e Camini (2012).

Observando em textos escritos a presença de palavras que rimam, os alfabetizando cada vez mais são levados a dirigir a atenção da representação da cadeia sonora na escrita. Começam a compreender a relação entre os sons e o que os grafemas representam, criando a autonomia para produzir uma palavra que rima com outra. Essa habilidade, por exemplo, pode ser explorada a partir da parlenda “Hoje é domingo”, que contém várias palavras que rimam. A professora, ao escrevê-la no quadro, pode solicitar que os alunos digam outras palavras que não estão no texto, mas que rimam com a palavra escolhida por ela, escrevendo-as uma abaixo da outra, para que, ao mesmo tempo em que as digam, possam observar sua representação gráfica.

Na identificação de palavras que começam com determinado fonema, a criança é levada a refletir e observar a menor unidade da sílaba. Essa habilidade pode ser desenvolvida com o jogo “Bingo da letra inicial”, que também compõe a caixa de jogos de alfabetização organizada pelo CEEL (Brandão *et al.*, 2009). O jogo consiste em encontrar as letras iniciais que faltam nas palavras de cada cartela distribuída aos jogadores. A cada rodada, uma letra é sorteada, e os jogadores devem verificar se precisam dela em suas cartelas. Cada cartela contém três imagens, um espaço para inserir a letra inicial e o restante da palavra. Ao observar as palavras, a criança percebe que todas terminam da mesma forma, variando apenas a letra inicial. Isso permite que elas compreendam que as palavras são formadas por unidades menores, os fonemas, e que cada fonema corresponde a uma letra ou a um conjunto de letras (dígrafos), podendo alterar o sentido da palavra.

Para desenvolver a habilidade de produzir uma palavra que começa com o

mesmo fonema que outra, trabalhar com os nomes da turma é uma excelente alternativa de atividade, pois a criança é levada a refletir sobre uma palavra diferente da que já conhece e a dizer outra com o mesmo fonema inicial. A professora pode apresentar um nome (por escrito ou oralmente) às crianças e solicitar que, a partir dele, o alfabetizando reflita e diga outra palavra com o mesmo fonema inicial do nome escolhido, exigindo que acesse as palavras do seu repertório lexical.

Ao identificar a presença de uma palavra dentro da outra, o alfabetizando é levado a perceber que palavras possuem partes sonoras iguais e a compreender que uma sequência de sons pode estar incluída dentro de outras palavras. Essa habilidade pode ser trabalhada a partir do jogo “Palavra dentro de palavra” da caixa CEEL (Brandão *et al.*, 2009). O jogo é composto por cartas de duas cores, vermelha e azul, que contêm diferentes imagens, mas correspondem entre si em suas partes sonoras. Por exemplo, a carta vermelha com a imagem de “UVA” corresponde à carta azul com a imagem de “LUVA”, pois a primeira palavra está inserida dentro da segunda. O objetivo do jogo é levar a criança a formar pares de palavras e perceber que palavras diferentes podem compartilhar partes sonoras iguais. Ganha o jogo quem formar o maior número de pares de palavras usando suas fichas (Brandão *et al.*, 2009).

Diante disso, é interessante destacar que quando se trabalha no desenvolvimento das habilidades de CF, como nos exemplos de práticas citadas, é fundamental considerar os níveis de escrita segundo a teoria da psicogênese da língua escrita, pois quando a criança se encontra na hipótese pré-silábica, ela ainda não compreendeu a correspondência entre a fala e a escrita. Tornando, assim, essencial o desenvolvimento de habilidades que a ajude a compreender que nosso sistema de escrita é representado por letras, porque muitas vezes sua escrita é marcada de traços, desenhos ou outros símbolos.

Na hipótese silábica, a criança começa a revelar uma consciência de que a palavra é “constituída de segmentos sonoros representados por letras (Soares, 2022, p. 87)”, distinguindo significado de significante. No geral, ela representa cada sílaba da palavra escrita com uma letra. Entretanto, essa representação pode ser correspondida sem valor sonoro ou com valor sonoro, ou seja, na representação sem valor sonoro o alfabetizando utiliza letras que podem não representar os respectivos sons da fala. Já com valor sonoro, o alfabetizando passa a utilizar letras que representam um som emitido da fala, levando em conta ou o som da vogal ou

da consoante (Soares, 2022).

Na hipótese silábico-alfabética, a criança começa a perceber “a possibilidade de segmentação de algumas sílabas em unidades sonoras menores (fonemas) e usa mais letras para representá-las” (Soares, 2022, p. 190). Chegando à noção da chamada fonetização da escrita, de modo que utiliza exatamente uma letra para cada som emitido da fala, ou seja, começa a representar a sílaba não mais com uma letra, mas apresentando nível de reflexão mais apurado nas correspondências grafema-fonema.

Na hipótese alfabética, a criança desenvolve “sua progressiva compreensão do sistema de escrita alfabética” (Soares, 2022, p. 137) e começa a escrever com maior autonomia, guiada pelos princípios alfabéticos, representando com consciência as relações fonema-grafema, mesmo com alguns erros ortográficos. Assim sendo, na sala de aula é crucial, compreender que a “conceitualização da escrita, consciência fonológica e conhecimento das letras se desenvolvem em paralelo, influenciando-se mutuamente” (Soares, 2022, p. 237).

Nesse sentido, é essencial que o alfabetizador esteja sempre atento às hipóteses elaboradas pelos aprendizes no processo de alfabetização, proporcionando a eles diferentes oportunidades para compreender o que a língua escrita representa, familiarizar-se com as letras e tomar consciência dos sons que as palavras representam. Ou seja, é fundamental articular de forma adequada os processos que ocorrem concomitantemente: o psicogenético, o desenvolvimento da **CF** e o conhecimento das letras (Soares, 2022).

Assim, com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento dos alfabetizandos na aprendizagem inicial da língua escrita, proporcionando uma abordagem diferenciada no processo de alfabetização por meio do uso de jogos, apresentaremos na próxima seção a confecção de dois jogos de nossa autoria, nos quais buscamos, por meio deles, promover o desenvolvimento da consciência fonológica, com foco específico no nível de consciência silábica.

## **2. JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE CONSCIÊNCIA SILÁBICA: APRESENTAÇÃO DE RECURSOS PARA ALFABETIZAR**

A partir do referencial teórico exposto anteriormente e também de uma busca no Banco de Teses e Dissertações da Capes, foi possível observar que há uma baixa produção de recursos pedagógicos que efetivamente contribuem para o desenvolvimento da CF e da apropriação da escrita alfabética. Concebemos que no processo de alfabetização, é essencial que o alfabetizador varie suas práticas pedagógicas, a fim de que o alfabetizando desenvolva habilidades de CF e avance na compreensão de como o sistema de escrita funciona, como já mencionado anteriormente. Como evidencia Araujo (2020), “o ensino da língua escrita exige estratégias didático-pedagógicas diversificadas para atender aos diversos objetivos de aprendizagem no âmbito de todas as suas facetas, inclusive a faceta linguística” (Araujo, 2020, p. 6).

Diante disso, os jogos surgem como uma ferramenta que contribui significativamente para a aquisição de conhecimentos relacionados à alfabetização. Segundo Brandão *et al.* (2009), os jogos são práticas culturais que permeiam o cotidiano das sociedades ao redor do mundo, se adaptando a diferentes épocas e fases da vida das pessoas, desempenhando variadas funções. No campo educacional, não é diferente, visto que cumprem com a finalidade didática. Especialmente no contexto de alfabetização, são aliados eficazes para promover a reflexão dos alunos sobre a escrita alfabética e ortográfica, sem que sejam forçados a realizar treinos tediosos e sem sentido (Brandão *et al.*, 2009).

Diante disso, na busca de contribuir com o campo da alfabetização, em especial da produção de recursos pedagógicos para se usar na sala de aula no processo de ensino e aprendizagem, encaminhamos para a organização de jogos que levam o educando a refletir sobre as partes da palavra, em especial a sílaba, por meio da separação e contagem oral. Buscamos elaborar dois jogos que contribuem com o desenvolvimento da consciência silábica, ou seja, que o educando compreenda que as palavras são compostas por segmentos sonoros, nesse caso, as sílabas.

A escolha do material produzido foi pelos jogos impressos e não os digitais, isto é, um material que pudesse ser manuseado e trabalhado em sala de aula, proporcionando uma abordagem educacional mais significativa e tornando o

processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente entre os aprendizes. Como ressalta Morais (2019), “conseguir ajudar a aprender brincando é respeitar um modo básico de funcionar das crianças” (Morais, 2019, p. 142).

Como veremos, realizamos a confecção de dois jogos com os mesmos objetivos, entretanto em formatos diferenciados, pois um deles foi pensado para ser jogado em pequenos grupos com a mediação do professor e o outro pensado e adaptado para ser jogado com toda a turma. Os dois formatos seguiram as orientações de Magalhães e Rocha (no prelo), que evidenciam que, para o desenvolvimento de uma didática do uso de jogos de alfabetização na sala de aula, as experiências com as crianças têm demonstrado que jogos voltados para os pequenos grupos, quando adaptados para a turma inteira, desenvolvem a autonomia dos estudantes ao jogarem. Ou seja, o alfabetizador, inicialmente, utiliza o material com a turma inteira, sob sua mediação direta, e, na sequência, propõe que o jogo seja experienciado em pequenos grupos, de modo que os estudantes consigam realizá-lo com menos auxílio (Magalhães; Rocha, no prelo).

Além disso, vale destacar que, com o uso de jogos na sala de aula é possível estimular a imaginação, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, dentre tantos outros aspectos da criança, já que eles “trabalham relações interpessoais, as regras, a afetividade, o cognitivo e, no caso de jogos que envolvam a Língua Portuguesa, uma reflexão criativa de seu uso” (Leão, 2015, p. 651). Assim, durante o processo de alfabetização é possível que, a partir de jogos, as crianças mobilizem conhecimentos sobre a lógica de funcionamento da escrita, permitindo a consolidação de aprendizagens já adquiridas ou se apropriando de novos conhecimentos (Brandão *et al.*, 2009, p. 14).

Dessa forma, nas próximas seções, apresentaremos os dois jogos produzidos de nossa autoria que levam a criança à reflexão e ao desenvolvimento da CF. Para isso, explicaremos todos os seus componentes, o modo de jogar e todo o processo de concepção dos materiais. Nesse sentido, gostaríamos de esclarecer que o primeiro jogo, que será explicado a seguir, é destinado a pequenos grupos. Já o segundo jogo, que pode ser jogado por toda a turma, é uma adaptação do primeiro, ou seja, sua elaboração surgiu a partir do jogo para pequenos grupos.

## 2.1 “Batalha das sílabas”: um jogo para pequenos grupos

O primeiro jogo, “Batalha das Sílabas” (Apêndice A), foi concebido para ser jogado em pequenos grupos, sendo uma adaptação do “Batalha de Palavras”, que integra a Caixa de Jogos de Alfabetização do CEEL/UFPE. O jogo é composto por 1 tabuleiro, 1 dado, 4 pinos de cores diferentes e 31 cartas com imagens, cujos nomes variam conforme o número de sílabas. Ele pode ser jogado por dois a quatro jogadores, que percorrerão a trilha contendo diversas casas com imagens e comandos, conforme ilustrado na imagem a seguir.

**Imagem 1.** Jogo “Batalha das Sílabas”



**Fonte:** acervo da autora.

Os jogadores percorrerão o tabuleiro com o objetivo de obter o maior número de cartas ao final. Para isso, devem seguir as regras do jogo, nas quais, inicialmente, cada jogador escolhe a cor do pino, organiza as cartas viradas para baixo em um monte e, em seguida, lança o dado. O jogador que obtiver o maior número de pontos começa a partida. Estabelecida a sequência, cada jogador, em sua vez, lança o dado e avança pelo tabuleiro, partindo da casa “início”, conforme a direção indicada.

Ao cair na casa com uma imagem, o jogador deve contar o número de sílabas orais da palavra correspondente, para então retirar uma carta do monte e conferir também a quantidade de sílabas dessa carta. Em seguida, ele deve comparar o número de sílabas das duas imagens. Se o número de sílabas da carta for maior do que o da imagem no tabuleiro, o jogador fica com a carta. Caso seja menor, ele deve descartar a carta em outro monte. Em caso de empate no número de sílabas, o

jogador retira outra carta do monte. Se o número de sílabas da carta for maior do que o da imagem do tabuleiro, o jogador fica com todas as cartas retiradas; caso contrário, deve descartar todas as cartas no outro monte. Dessa forma, o jogador só ficará com a carta se o número de sílabas dela for maior do que o da imagem no tabuleiro.

O tabuleiro também apresenta outras casas, como a do “perdeu a vez”, em que o jogador ao cair nela, não faz nenhum movimento. Já nas casas de “avance casas” e “volte casas”, o jogador deve avançar ou voltar o número de casas indicadas sobre elas. O jogo só termina quando todas as cartas do monte acabarem e o vencedor será quem, ao final do jogo, ficar com o maior número de cartas. Em suma, pode-se dizer que o jogo “Batalha das Sílabas” permite que “além de o aluno compreender que uma palavra é formada por sílabas, é possível que ele reflita a respeito do número de sílabas dessa palavra, comparando com outras palavras” (Bierhals, 2016, p. 39).

Para a elaboração do jogo, foi considerado o uso de diferentes imagens reais, cujos nomes contemplam variações na quantidade de sílabas, abrangendo palavras com uma, duas, três, quatro e cinco sílabas. Além disso, em relação à variação de sua estrutura silábica, foram incluídos nomes com diferentes combinações fonológicas, não apenas com consoante (C) e vogal (V), mas também com estruturas como CCV, CVV, CCVC, entre outras.

**Imagem 2.** Cartas do jogo “Batalha das Sílabas”



**Fonte:** acervo da autora.

A criação do jogo, baseada na experiência com a disciplina de “Oficina de Alfabetização”, ministrada pela professora Luciane Manera Magalhães, a qual possui uma obra publicada sobre esse trabalho (Magalhães, 2022), iniciou-se com o



ponto que ressaltamos é o uso de apenas imagens nas cartas, sem palavra escrita, pois é esperado que o alfabetizando concentre sua atenção nos segmentos sonoros, as sílabas, que compõem as palavras.

## 2.2 “Duelo das sílabas”: um jogo para a turma toda

O outro jogo, intitulado “Duelo das Sílabas” (Apêndice C), também é uma adaptação do jogo “Batalha de Palavras” (CEEL/UFPE), mas foi pensado para ser jogado com toda a turma. Assim como o primeiro, é um jogo em que os jogadores devem percorrer uma trilha. No entanto, sua estrutura se altera, pois a trilha é montada no chão. O jogo é composto por 12 fichas para formar a trilha, 1 dado grande com imagens em cada face, 2 pinos de cores diferentes e 32 cartas com imagens, cujos nomes variam quanto ao número de sílabas. Para ser jogado, é necessária a formação de dois grandes grupos.

**Imagem 4.** Jogo “Duelo das Sílabas”



**Fonte:** acervo da autora.

O objetivo principal deste jogo é chegar primeiro ao final da trilha. Para isso, inicialmente, é necessário montar a trilha no chão com as fichas numeradas, sendo a primeira casa a ficha “início” e a última, a ficha de “chegada”, acompanhadas das fichas com números na ordem crescente. Em seguida, as cartas são organizadas viradas para baixo em um monte, e cada grupo escolhe um pino. Depois, deve-se decidir, por meio da sorte (como “par ou ímpar”) ou de outra forma, qual grupo iniciará a partida. Na sua vez, os grupos devem obedecer às regras do jogo.

**Imagem 5.** Trilha do jogo “Duelo das Sílabas” montada no chão

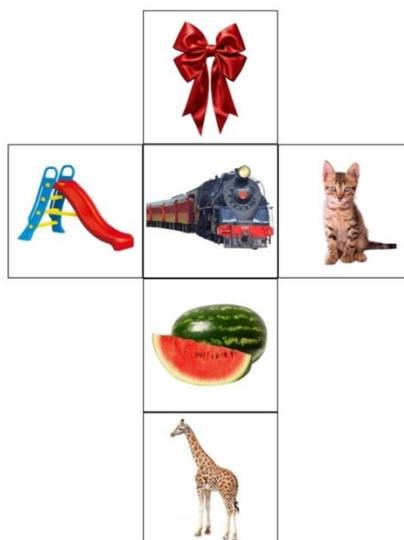


**Fonte:** acervo da autora.

Em cada rodada, um representante de um dos grupos deve lançar o dado, contar o número de sílabas do nome da imagem que caiu e retirar uma carta do monte, fazendo, também, a contagem das sílabas. Ao comparar as imagens da carta e do dado, se o número de sílabas da carta for maior que o do dado, o jogador deve avançar uma casa na trilha. Caso contrário, ele deve descartar a carta em outro monte. Em caso de empate, no número de sílabas, o jogador mantém a carta e lança o dado novamente. O jogador só avança na trilha quando o número de sílabas da carta escolhida for maior que o da imagem do dado. O jogo termina quando um dos grupos ultrapassa a linha de chegada.

Na busca de alcançar os mesmos objetivos que o outro jogo, para o “Duelo das Sílabas”, utilizamos um dado diferenciado, não com números, mas sim com imagens selecionadas, que contemplassem a variação silábica, ou seja, imagens com uma, duas, três, quatro e cinco sílabas. Além disso, para o jogo foram selecionadas um total de 38 imagens, usando os mesmos critérios do outro jogo, ou seja, a diversidade de imagens cujos nomes variam quanto ao número de sílabas e sua estrutura silábica, imagens reais e, também, livre de direitos autorais.

**Imagem 6.** Dado aberto do jogo “Duelo das Sílabas”



**Fonte:** acervo da autora.

As imagens das cartas e do dado foram escolhidas dentre as já utilizadas nas cartas do jogo “Batalha das Sílabas”. Usando novamente somente imagens sem texto escrito nas cartas, ao fazer a comparação das imagens e a contagem das sílabas, “os educandos serão incentivados a prestar atenção aos sons da linguagem oral e perceber que esta linguagem é composta de unidades/pedaços de sons” (Santos, 2021, p. 17).

Após a seleção das imagens e organização do arquivo com a estrutura do jogo, partimos para os testes e criação das regras. A partir do uso de um protótipo foi possível pontuar detalhes que precisavam ser reajustados. Em seguida, foi o momento de confecção do material com a impressão.

**Imagem 7.** Cartas do jogo “Duelo das Sílabas”



**Fonte:** acervo da autora.

Vale ressaltar que, assim como no jogo anterior, esse foi pensado em seus mínimos detalhes, confeccionando as cartas maiores (18 cm x 12 cm), bem como o dado, para que ao ser jogado, todas as crianças da turma conseguissem visualizar qual era a imagem durante as rodadas. Os números da trilha e a escrita com letra grande, as cores diferentes usadas para distinguir o começo e final da trilha. E, ainda, o uso novamente de bordas arredondadas das cartas para que as crianças não se machuquem.

**Imagem 8.** Dado e fichas do jogo “Duelo das Sílabas”



**Fonte:** acervo da autora.

Fundamental apontar que “apesar de constituírem importantes recursos didáticos para alfabetizar, porque aliam a diversão e o prazer ao processo de aprendizagem, os jogos não garantem, por si sós, a aprendizagem da escrita alfabética” (Silva, 2014, p. 162), é necessário, assim, que além do jogo e a mediação do professor, que o alfabetizando possa sistematizar seu conhecimento construído durante a proposta, sendo levado a refletir sobre o SEA, por meio do registro em atividades impressas, no caderno ou em outros meios, nas diferentes etapas do processo de alfabetização.

Levando em consideração que a atividade impressa seja planejada e que esteja alinhada com os objetivos do jogo proposto, com o intuito de sistematizar o aprendizado das crianças (Magalhães, 2022), elaboramos também atividades impressas (Apêndice D) de sistematização que contemplaram os mesmos objetivos dos jogos criados. Assim, como os jogos foram elaborados para o desenvolvimento da consciência silábica, explorando a separação das palavras em suas sílabas orais, a contagem de sílabas orais e a comparação entre os tamanhos das palavras, logo,

as atividades impressas tiveram como foco as três operações cognitivas e linguística: separação, contagem e comparação de sílabas orais.

### Imagem 9. Atividades 1 e 2 de sistematização

ATIVIDADE

NOME: \_\_\_\_\_  
DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

EM CADA LETRA, CIRCULE A IMAGEM QUE CONTEM MAIS SÍLABAS. EM SEGUIDA, ESCREVA NO QUADRADO O NÚMERO DE SÍLABAS QUE ESSA PALAVRA CONTEM.

A)

B)

C)

D)

ATIVIDADE

NOME: \_\_\_\_\_  
DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

EM CADA LETRA, CIRCULE A IMAGEM QUE CONTEM MAIS SÍLABAS.

A)

B)

C)

D)

Fonte: acervo da autora.

### Imagem 10. Atividades 3 e 4 de sistematização

ATIVIDADE

NOME: \_\_\_\_\_  
DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

PINTE AS BOLINHAS DE ACORDO COM O NÚMERO DE SÍLABAS DE CADA IMAGEM. EM SEGUIDA, LIGUE AS IMAGENS QUE CONTEM O MESMO NÚMERO DE SÍLABAS.

 ○○○○	 ○○○○
 ○○○○	 ○○○○
 ○○○○	 ○○○○

ATIVIDADE

NOME: \_\_\_\_\_  
DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

PINTE AS BOLINHAS DE ACORCO COM O NÚMERO DE SÍLABAS DE CADA IMAGEM. EM SEGUIDA, CIRCULE A IMAGEM QUE CONTEM MAIS SÍLABAS EM CADA DUELO.

 ○○○○	×	 ○○○○
 ○○○○	×	 ○○○○
 ○○○○	×	 ○○○○

Fonte: acervo da autora.

As atividades foram estruturadas em diferentes formatos, isto é, a criança é desafiada a circular, pintar, ligar e escrever o número que representa a quantidade de sílabas orais. Dessa maneira, o objetivo de todas as atividades continuou o de

levar o alfabetizando a refletir sobre os sons da palavra, por meio da separação, contagem e comparação de sílabas orais, já que “os estudos apontam que a promoção de atividades que desenvolvem a consciência fonológica, auxilia o aluno compreender melhor e mais rápido a estrutura da linguagem oral e escrita” (Santos, 2021, p. 31). Além disso, foram utilizadas na construção das atividades as próprias imagens do jogo, para facilitar que o educando reconhecesse o que elas representam.

Assim, com o intuito de avaliar a eficácia dos materiais produzidos e contribuir com o avanço da aprendizagem das crianças, na próxima seção descreveremos a aplicação dos jogos em uma sala de aula dentro de um projeto de extensão. Primeiramente, abordaremos a aplicação do jogo realizado com toda a turma, seguido, da aplicação do jogo de pequenos grupos. Ao final, destacaremos pontos relevantes para o professor que deseja utilizar os materiais produzidos e que deve considerar.

### **2.3 Aplicação do material didático confeccionado: algumas considerações**

Inserida como voluntária no projeto de extensão “Oficina de alfabetização – os jogos na sala de aula”, na UFJF, coordenado pelos professores Luciane Manera Magalhães e Juliano Guerra Rocha, tivemos a oportunidade de aplicar os jogos anteriormente explicitados na sala de aula. O projeto ocorria, em 2024, em uma instituição pública de ensino, da esfera municipal da cidade de Juiz de Fora/MG, em duas turmas de 1º ano do ensino fundamental, com 26 crianças na faixa etária entre 6 e 7 anos em cada uma.

Para a aplicação do material, selecionamos uma das turmas, sendo o primeiro jogo aplicado o “Duelo das Sílabas”, no mês de setembro de 2024, e contamos com a presença de 19 crianças frequentes no dia. Assim como em outras turmas de alfabetização, a turma selecionada contava com crianças que se apresentavam, ainda, no nível pré-silábico e silábico da escrita. Diante disso, explorar um jogo que contribui com o desenvolvimento da CF possibilitou que os alunos refletissem fonologicamente sobre as palavras, pois, como mencionado anteriormente, as crianças, nesses níveis, muitas vezes enfrentam dificuldades em entender a correspondência entre a fala e a escrita. Nesse sentido, quando se trata de jogos didáticos:

É preciso conhecer os saberes que podem ser construídos com o jogo para selecioná-lo adequadamente, considerando o público destinado, realizar intervenções na medida apropriada para instigar reflexões acerca das habilidades enfocadas, mas sem comprometer a dinâmica do jogo, além de saber o que será necessário fazer após o jogo para consolidar as aprendizagens (Souza, 2020, p. 225).

Desse modo, ao levar um jogo para a sala de aula, o alfabetizador deve primeiro definir os objetivos que deseja alcançar com o material, identificando as habilidades que podem ser desenvolvidas a partir dele, sempre considerando o nível de escrita dos alunos. Ao aplicar o jogo, é fundamental que seja um momento lúdico e prazeroso alinhado com a aprendizagem. Outrossim, é importante que, após o jogo, o aluno tenha a oportunidade de sistematizar seus conhecimentos, consolidando o que aprendeu.

No dia da aplicação do nosso jogo, mesmo as crianças já acostumadas com nossa presença na sala em função do projeto de extensão, o primeiro movimento feito foi o de apresentação para as crianças do que seria realizado naquele dia e a justificativa de estarmos ali. Seguidamente, partimos para organização da sala para vivência do jogo. Para alcançar os objetivos, a turma foi dividida em dois grandes grupos, montamos duas fileiras de cadeiras, uma de um lado da sala e a outra do outro lado, para que as crianças pudessem ficar viradas para o centro, como se pode observar na Imagem 11, a seguir:

**Imagem 11.** Turma dividida em dois grupos



**Fonte:** acervo da autora.

Após esse momento, iniciamos a explicação das regras do jogo, contando às crianças que seria um jogo de trilha, em que elas iriam percorrer durante as jogadas. Montamos a trilha no chão colocando peça a peça, solicitando a ajuda delas para

contar os números que iam sendo organizados. Logo, apresentamos a elas todos os componentes do jogo: suas cartas, o dado de imagens, as casas da trilha e as regras para jogar. Repassando com as crianças todas as imagens das cartas e do dado, e como iríamos chamá-las, pois como ressalta Morais (2019):

Como muitas coisas no mundo têm denominações que variam, precisamos combinar com o grupo de alunos que tal figura vai ser chamada “jacaré” (e não “crocodilo”) ou “galinha” (e não “frango”), para que todos compartilhem os mesmos significantes sonoros na hora de refletir. (Morais, 2019, p. 154)

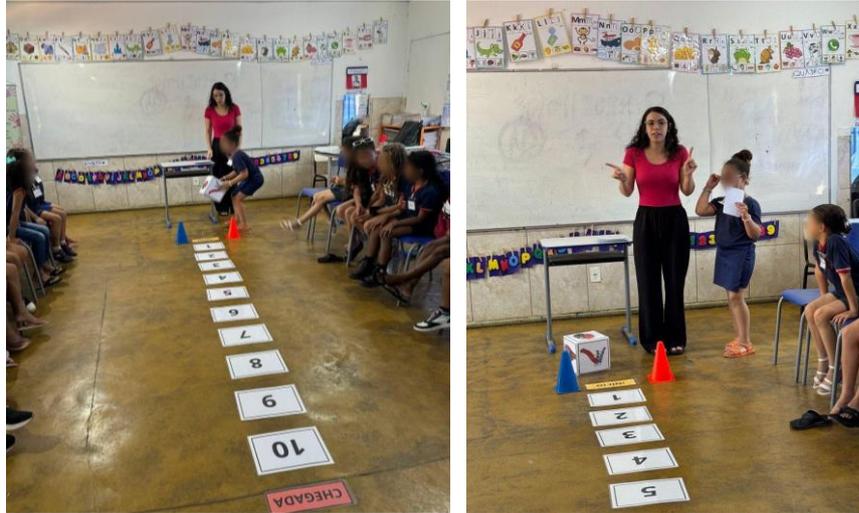
**Imagem 12.** Apresentação dos componentes do jogo “Duelo das Sílabas”



**Fonte:** acervo da autora.

Em seguida, fizemos a rodada teste do jogo, para que as crianças pudessem ter “mais uma oportunidade de compreender as regras do jogo, de aprender a segui-las” (Morais, 2019, p. 202), além de ser um momento para esclarecer alguma dúvida ou compreender melhor a proposta.

**Imagem 13.** Rodada teste do jogo



**Fonte:** acervo da autora.

Esclarecidas as dúvidas, iniciamos o jogo de fato. A cada rodada, um representante do grupo ia até a frente, lançava o dado e contava as sílabas da palavra correspondente à imagem que saiu. Em seguida, retirava uma carta do monte, fazia a contagem das sílabas da imagem da carta e comparava com a quantidade de sílabas do dado para saber se poderia avançar na trilha. Ou seja, como já mencionamos, se o número de sílabas da imagem na carta sorteada fosse maior que o número de sílabas da imagem do dado, o jogador avançava uma casa na trilha; caso contrário, permanecia onde estava.

**Imagem 14.** Crianças jogando o jogo “Duelo das Sílabas”



**Fonte:** acervo da autora.

Por ser um jogo com muitas regras e considerando que era a primeira vez que as crianças estavam jogando, a princípio, foi desafiador para elas compreenderem a dinâmica. Entretanto, com o passar das rodadas, as crianças ficaram cada vez mais espertas e atentas ao funcionamento do jogo. A euforia delas aumentava a cada rodada e à medida que avançavam na trilha. Durante todo o jogo, auxiliamos e orientamos todas as crianças nos movimentos realizados, principalmente aquelas que apresentaram dificuldades para contar e comparar a quantidade de sílabas orais.

**Imagem 15.** Alunos fazendo a contagem das sílabas orais



**Fonte:** acervo da autora.

Muitas crianças, no decorrer do jogo, faziam a contagem e comparação das sílabas sozinhas, contudo outras contava as sílabas orais de algumas palavras de forma equivocada, colocando a mais ou faltando. Então, nós a convidávamos para contar juntos, novamente, para “conferir” a quantidade de sílabas e verificar se iria ou não avançar de casa na trilha. Afinal, como aponta Fontana (2021), “a figura do professor na aplicação dos jogos é imprescindível para que se alcance o objetivo final da atividade aplicada” (Fontana, 2021, p. 44), isto é, a mediação do educador é essencial para o andamento do jogo e a aprendizagem.

No desenrolar do jogo, sempre que as crianças retiravam uma carta do monte, nós as incentivávamos a compartilhar com seu grupo qual imagem estava na carta, convidando todos a contar juntos o número de sílabas orais, separando sílaba a sílaba oralmente e comparando com a imagem do dado. Pudemos perceber em algumas rodadas, que as crianças que não estavam à frente ou não era a vez do

seu grupo, faziam a contagem e comparação das sílabas antecipadamente, e geralmente comentavam entre si se o colega que estava à frente iria ou não avançar. Vale destacar que, com a quantidade de casas que montamos a trilha, dez no total, todas as crianças tiveram a oportunidade de jogar uma vez.

**Imagem 16.** Criança mostrando a carta aos colegas

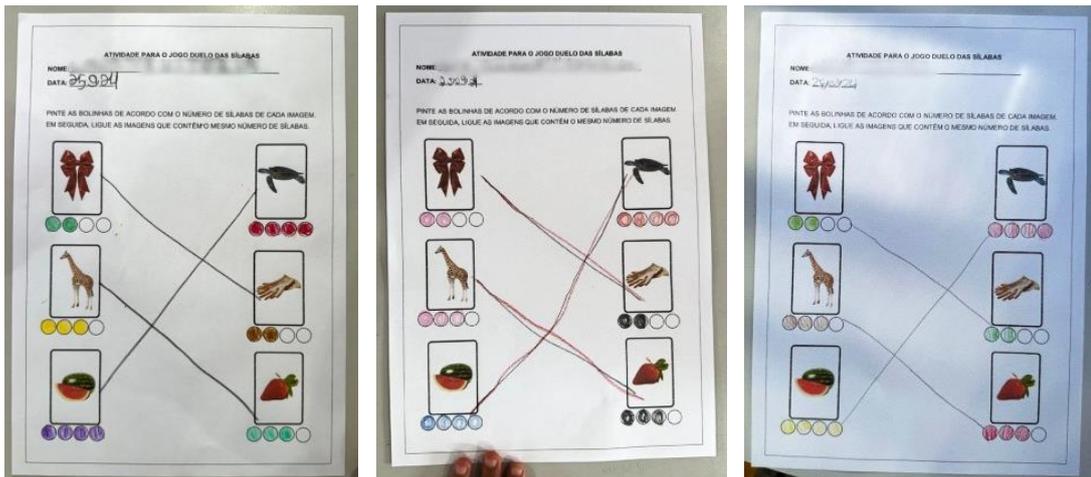


**Fonte:** acervo da autora.

Ao final do jogo, quando um dos grupos ultrapassou a linha de chegada e foi “vencedor”, precisamos explicar ao outro grupo que era um jogo em que todos foram vencedores, pois aprenderam muitas coisas durante a proposta. Também perguntamos se tinham gostado do jogo, recebendo respostas positivas, o que reforça que “quando o professor utiliza o jogo como ferramenta de ensino ele contribui para que a criança relacione a aprendizagem a algo prazeroso e isso desperta o interesse da criança por aquilo que está sendo ensinado” (Nogueira, 2022, p. 39).

Após o término do jogo, aplicamos uma das atividades planejadas para a sistematização da alfabetização, alinhada com os objetivos do jogo proposto.

**Imagem 17.** Atividades de sistematização feita pelos alunos



**Fonte:** acervo da autora.

Organizamos as carteiras novamente da sala, para que as crianças ficassem bem acomodadas para a realização da atividade. Distribuímos as folhas, e orientamos as crianças o que era para ser feito, lendo o enunciado e apontando o que iriam registrar.

**Imagem 18.** Aplicação da atividade de sistematização



**Fonte:** acervo da autora.

As crianças que já haviam compreendido o funcionamento da escrita realizaram as atividades sozinhas, enquanto as demais, nos aproximávamos das suas mesas e oferecíamos orientações mais específicas diante de suas dúvidas. Foi interessante observar que as crianças fizeram os mesmos movimentos do jogo, contando com os dedos a quantidade de sílabas das imagens.

**Imagem 19.** Alunos fazendo a atividade de sistematização



**Fonte:** acervo da autora.

Após todos esses desdobramentos na sala com a turma, nos despedimos e agradecemos a participação e envolvimento das crianças durante o jogo e na realização da atividade de sistematização e a recepção das professoras.

O jogo proposto revelou-se como um excelente recurso para estimular a reflexão das crianças sobre as partes sonoras das palavras. No entanto, destacamos algumas observações feitas durante a aplicação, as quais o professor pode considerar ao trazê-lo para sua sala de aula. Ao jogar, montamos a trilha com dez casas. No entanto, para proporcionar uma experiência mais agradável aos estudantes em seu primeiro contato com o material, seria interessante diminuir essa quantidade, para que eles não fiquem entediados ou dispersos durante as rodadas. Outro ponto, é a mudança das imagens do dado, podendo ser feita a substituição por novas imagens, para que ao jogar novamente o jogo, haja uma variação de palavras para a criança fazer a comparação.

O jogo “Batalha das Sílabas”, realizado após o anterior, teve uma dinâmica diferente, sendo aplicado em momentos distintos com duas duplas de crianças no nível pré-silábico. É importante destacar que optamos por essa abordagem para facilitar o acompanhamento da aplicação. Antes de explicar como jogaríamos, fizemos a apresentação de todas as imagens das cartas e do tabuleiro para as crianças, repassando uma a uma e apresentando também todas as peças do jogo: suas cartas, dados com números, pinos e a trilha. Em seguida, explicamos que seria um jogo de tabuleiro, perguntando se já conheciam esse tipo de material e apresentando as regras.

**Imagem 20.** Apresentação dos componentes do jogo “Batalha das Sílabas” para a primeira dupla



**Fonte:** acervo da autora.

Assim como no jogo aplicado anteriormente, fizemos uma rodada teste para demonstrar os movimentos a serem feitos, além, é claro, de esclarecer as dúvidas que surgiram. Em seguida, cada criança jogou o dado para saber quem tiraria o maior número e, assim, iniciaria a jogada. Estabelecida a sequência, demos início ao jogo. Em cada rodada, a criança jogava o dado, avançava pela trilha de acordo com o número tirado e obedecia ao comando presente na casa. Ou seja, se houvesse uma imagem na casa, ela fazia a contagem de sílabas da palavra e, em seguida, retirava uma carta do monte, fazendo novamente a contagem de sílabas dessa palavra. Por fim, comparava as duas contagens, verificando se ficaria com a carta ou não, como explicado anteriormente, na subseção 2.1.

Nesse jogo, a criança faz a comparação das palavras para saber se fica com a carta, pois quem ao final do jogo obtiver o maior número de cartas, vence. Além disso, durante o jogo, a criança é estimulada a tomar decisões, a resolver conflitos, a superar desafios e a explorar novas alternativas (Nogueira, 2022), como nas primeiras rodadas, em que as crianças apresentaram dificuldades em andar pela trilha, ou em outros momentos na contagem das sílabas orais, e até mesmo na relação com seu oponente. Porém, vale lembrar que, assim como o jogo com toda turma, era a primeira vez que as crianças estavam tendo contato com esse material e ele contém muitas regras.

**Imagem 21.** Alunas fazendo a contagem das sílabas



**Fonte:** acervo da autora.

Apesar disso, com nossa mediação pudemos ajudá-las, ora orientando a direção correta, ora auxiliando na contagem, mostrando com os dedos a quantidade de sílabas da imagem. Na mediação do professor é fundamental que “o aluno seja visto como sujeito ativo e criador de seu processo de construção de aprendizagem e conhecimento” (Fontana, 2021, p. 44). Ao avançar das rodadas, na contagem das sílabas orais, a dupla apresentava uma melhor compreensão. Como, por exemplo, ao cair à primeira vez nas imagens que continham uma sílaba, as alunas apresentaram dificuldades em contar, necessitando da nossa mediação, logo após, nas outras rodadas, elas fizeram a contagem corretamente.

Com a outra dupla que aplicamos o jogo, fizemos um novo movimento, decidimos dividir as cartas do jogo, sendo usados apenas a metade, um total de 16 cartas, para termos uma nova percepção. Iniciamos, novamente apresentando as imagens do jogo, todos seus componentes, como se joga um jogo de tabuleiro e por fim as regras. Estabelecemos a sequência, assim como na outra jogada, e fizemos a rodada teste, para que elas compreendessem a dinâmica do jogo e esclarecessem possíveis dúvidas.

**Imagem 22.** Apresentação dos componentes do jogo “Batalha das Sílabas” para segunda dupla



**Fonte:** acervo da autora.

Durante as rodadas, a dupla apresentou poucas dificuldades para fazer a separação e contagem das sílabas, demonstrando um maior desafio ao comparar as palavras para saber se ficaria com a carta ou não, o que, com nossa mediação, foi sendo esclarecido ao longo do jogo. Com a redução das cartas, o jogo fluiu melhor, deixando a dupla mais envolvida e interessada. Isso resultou em rodadas mais rápidas e, conseqüentemente, no término do jogo em um tempo mais curto.

**Imagem 23.** Alunas jogando o jogo “Batalha das Sílabas”



**Fonte:** acervo da autora.

O jogo mostrou ser uma ótima ferramenta para incentivar as crianças a refletirem sobre as sílabas orais das palavras. Entretanto, gostaríamos de ressaltar algumas observações feitas durante a aplicação, as quais o professor deve levar em

consideração ao introduzi-lo em sua sala de aula. Para tornar o primeiro contato com o jogo mais interessante, é aconselhável reduzir a quantidade de cartas, para que as crianças não cansem durante as rodadas. Ou, se optar por manter a quantidade total de cartas, estabelecer um tempo de finalização. Outra opção é a de diminuir a quantidade de casas da trilha, para não ser um jogo extenso.

Além disso, é importante verificar se as crianças estão familiarizadas com jogos desse tipo ao apresentar a elas, pois é possível que algumas nunca tenham tido contato com jogos de tabuleiro. Outrossim, sempre ficar atento aos sinais que as crianças demonstram durante a aplicação, para não forçá-las a continuar no jogo de forma meramente obrigatória. Outra observação feita é sobre a importância de o professor estar sempre na mediação do jogo, para um melhor entendimento e aproveitamento por parte das crianças.

Assim sendo, com a aplicação dos dois jogos, verificamos, na prática, como é o funcionamento e dinâmica de jogos na sala de aula, pois mesmo diante dos testes antecipados, foi somente interagindo com as crianças que conseguimos avaliar se os objetivos e resultados esperados estavam sendo atingidos, ou seja, se contribuem para o desenvolvimento da consciência silábica. Como salienta Araujo (2018):

Através de seus usos mediados, planejados, visando aos objetivos que se pretende alcançar, jogos de linguagem e materiais diversos são produtivos por abordar os aspectos linguísticos a partir da ação reflexiva, da resolução de problemas, da construção ativa de conhecimentos pelas crianças, e podem ser propostos em contextos lúdicos e letrados (Araujo, 2018, p. 322).

Desse modo, é essencial que o trabalho realizado pelo alfabetizador em sua sala de aula esteja sempre alinhado a boas práticas, que favoreçam a aquisição do conhecimento dos alfabetizandos. Assim como, para o desenvolvimento da consciência fonológica, o alfabetizador atue sobre todos os seus diferentes níveis: o lexical, silábico e fonêmico, pois, como salienta Soares (2022), “cada um desses níveis contribui para o processo de forma diferenciada e em etapas diferentes do desenvolvimento” (Soares, 2022, p. 170).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, buscamos investigar a relevância da CF para a alfabetização de crianças, propondo jogos pedagógicos. No decorrer da pesquisa, conseguimos aprofundar nossa compreensão sobre o conceito de CF, destacando seu papel no processo de alfabetização e a “constelação” de habilidades metafonológicas que a compõem e é apresentada por Moraes (2019). Além disso, expomos que a CF distingue-se em três níveis importantes e que fazem parte contribuindo em diferentes momentos da alfabetização.

Apoiados no referencial teórico, conseguimos partir para a criação de jogos que contribuíssem para a apropriação do SEA pelos alfabetizandos e para o desenvolvimento de habilidades de CF. Observamos que, no processo de alfabetização, é essencial que o professor diversifique sua prática pedagógica para promover a aprendizagem dos alunos, destacando a importância dos jogos nesse percurso, como ferramenta para uma reflexão mais significativa. Esses jogos podem ser tanto elaborados para pequenos grupos de crianças quanto adaptados para serem jogados com toda a turma.

Frente ao que problematizamos, chegamos a considerações valiosas que devem ser consideradas ao se criar jogos autorais, voltados para o desenvolvimento da CF no processo de alfabetização das crianças. É fundamental refletir sobre os objetivos que se pretende alcançar com o material elaborado, considerando as complexidades envolvidas nas habilidades de CF, nas diferentes operações cognitivas e nas unidades sonoras da língua que a criança irá explorar. Além disso, é necessário considerar o nível de escrita dos alfabetizandos, pois a falta de atenção a esse aspecto durante a elaboração dos jogos, pode resultar em não atingir os objetivos desejados.

Ademais, é fundamental que o jogo não perca seu sentido lúdico ao ser proposto didaticamente, como salienta Souza (2020), “jogar de forma planejada, organizada e visando à construção de conhecimento requer a tomada de uma série de procedimentos que permitam o desenvolvimento do jogo” (Souza, 2020, p. 163). Entre esses procedimentos, destacam-se, a escolha do material, o formato do jogo, o *design*, a mediação, as orientações ao jogar, observações feitas antes durante e após o jogo, e sem deixar de lado o momento de sistematização do conhecimento construído durante o desenrolar da proposta.

Em conjunto a isso, o planejamento é parte essencial para as práticas pedagógicas que visam à aprendizagem dos educandos no processo de alfabetização. Segundo Soares (2022), planejar exige que se definam metas a serem alcançadas, das quais indicarão os caminhos a serem trilhados. Para isso, a cada passo ou etapa que a criança dá em direção à aprendizagem da língua escrita, demandam-se ações pedagógicas diferenciadas, mas que compõem o objetivo principal de levar a criança a ler e escrever com autonomia.

Isso ocorre, sobretudo, de procedimentos articulados que possibilitam o professor a alfabetizar com método. Método esse, que não se restringe a apenas uma técnica ou procedimento para chegar a um resultado esperado, mas que se preocupa com o processo que o aprendiz vivencia para alcançar o objetivo principal na alfabetização. Ensinar com método, como evidencia Soares (2022), “significa colocar o foco na aprendizagem da criança: “como a criança aprende”, para orientar “como vou ensinar” (Soares, 2022, p. 290). Ou seja, o educador deve estar atento ao que o aprendiz apresenta para traçar caminhos adequados para sua aprendizagem plena.

A aplicação dos jogos, na sala de aula, com crianças, revelou a efetividade do material criado, demonstrando sua contribuição para o desenvolvimento da consciência silábica. Além disso, as observações feitas durante a aplicação trouxeram à tona aspectos importantes, que destacamos e que devem ser considerados pelos professores que desejam levar os jogos para sua sala de aula.

É importante reforçar que, para que os docentes consigam proporcionar aos estudantes uma aprendizagem dinâmica e prazerosa por meio de jogos, é primordial que tenham as condições necessárias para isso. Ou seja, é fundamental que tenham acesso à formação continuada, para buscar novas abordagens de ensino, recursos para produzir seus próprios materiais didáticos, tempo para elaborar um bom planejamento e criar recursos pedagógicos, entre outros aspectos que favorecem tanto a carreira docente quanto o aprendizado dos educandos.

De maneira geral, acreditamos que este trabalho não só enriqueceu a teoria e a prática no campo da alfabetização, mas também propiciou meu crescimento como futura professora. Por meio da pesquisa, tive a oportunidade de me aprofundar na importância da CF para o processo de alfabetização e ainda vivenciar na prática a dinâmica de propor jogos pedagógicos na sala de aula. Como futura alfabetizadora, meu compromisso sempre será o de desenvolver metodologias, que promovam um

ensino sistemático, significativo e reflexivo permitindo que o aluno, enquanto sujeito ativo, criativo e autônomo, construa seu próprio conhecimento, partindo de possibilidades concretas para compreender o princípio alfabético de forma efetiva.

Além disso, frente às oportunidades que a Faculdade proporciona, tivemos a possibilidade de apresentar os jogos planejados em um curso para um grupo de professoras do 1º ao 5º ano do ensino fundamental da Secretaria Municipal de Educação de Juiz de Fora/MG, em outubro de 2024. Na ocasião, exploramos os aspectos dos jogos e compartilhamos nossa experiência ao aplicá-los em sala de aula. O intuito da divulgação do material foi de garantir que o conhecimento produzido na Universidade circulasse entre a comunidade escolar, cumprindo assim nosso papel social enquanto educadores.

Tivemos, ainda, a possibilidade de compartilhar os jogos entre os estudantes de Licenciatura, na Semana de Integração da Faculdade de Educação da UFJF, em duas oficinas que tratavam de jogos como suporte no processo de ensino e aprendizagem na alfabetização, em novembro de 2024. Os participantes das oficinas tiveram a oportunidade de jogar, assim como as crianças, de vivenciar na prática a dinâmica desses jogos na sala de aula. Foi uma interação bem divertida em que, ao final, os participantes das oficinas, expressaram muitos elogios e enfatizaram que a dinâmica do jogo promove uma interação diferenciada, envolvendo toda a turma e fazendo com que o estudante saia do lugar que está acostumado.

Por fim, ressaltamos que é importante que o trabalho com a CF esteja articulado ao ensino sistemático de “[...] práticas de leitura-compreensão e produção de textos reais, aqueles que verdadeiramente circulam em nossa sociedade [...]” (Morais, 2019, p.10), pois ao se ensinar sistematicamente a notação alfabética por meio de práticas letradas, o educando tem a oportunidade de se apropriar das características e finalidades dos gêneros escritos que circulam em nossa sociedade.

## REFERÊNCIAS

ARAUJO, Liane Castro de. A dimensão material da ação e formação de alfabetizadores. **Revista Contemporânea de Educação**, v. 13, n. 27, p. 311-329, 2018.

ARAUJO, Liane Castro de. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 36, p. 01-31, 2020.

BIERHALS, Bianca Jacoby. **Como desenvolver a consciência silábica sem recorrer ao método silábico na alfabetização**. 2016. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso, Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves; FERREIRA, Andréa Tereza Brito; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz. **Manual Didático: Jogos de Alfabetização**. Recife: Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco - CEEL/UFPE; Ministério da Educação – MEC, 2009.

FONTANA, Dalvina Costa. **Contribuições dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento de alunos da EMEIEF São Paulo – Presidente Kennedy/ES**. 2021. 120 f. Dissertação (Mestrado em Ciência, Educação e Tecnologia) – Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação, Cento Universitário Vale do Cricaré, São Mateus, 2021.

LEÃO, Marjorie Agre. O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais. **Estudos Linguísticos (São Paulo. 1978)**, v. 44, n. 2, p. 647-656, 2015.

MAGALHÃES, Luciane Manera. **Oficina de alfabetização: materiais, jogos e atividades**. 1.ed. Curitiba: Appris, 2022.

MAGALHÃES, Luciane Manera; ROCHA, Juliano Guerra. **Jogos de alfabetização para Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental**. No prelo.

MORAIS, Artur Gomes de. A apropriação do sistema de notação alfabética e o desenvolvimento de habilidades de reflexão fonológica. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 39, n.3, p. 35-48, 2004.

MORAIS, Artur Gomes de. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

MORAIS, Artur Gomes de; LEITE, Tânia. Como promover o desenvolvimento das habilidades de reflexão fonológica dos alfabetizandos?. In: MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz (Org.).

**Alfabetização:** apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p. 71-88.

MORAIS, Artur Gomes de; SILVA, Alexsandro. Jogos que promovem a consciência fonológica: como ajudam a compreender o sistema de escrita alfabética e suas convenções?. In: ARAÚJO, Liane Castro de; CAMINI, Patrícia; NOGUEIRA, Gabriela Medeiros; ZASSO, Silvana Maria Bellé (Orgs.). **Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos**. Curitiba: ZRV, p. 203-219, 2022.

NOGUEIRA, Elaine Guedes. **Jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do ensino fundamental em uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES**. 2022. 118 f. Dissertação (Mestrado em Ciência, Educação e Tecnologia) – Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação, Cento Universitário Vale do Cricaré, São Mateus, 2022.

PESSOA, Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves; MORAIS, Artur Gomes de. Relações entre habilidades metafonológicas, explicitação verbal e desempenho ortográfico. **Cadernos de Educação** (UFPEl), n. 35, p. 109-138, 2010.

PICCOLI, Luciana; CAMINI, Patrícia. **Práticas pedagógicas em alfabetização: espaço, tempo e corporeidade**. Erechim: Edelbra, 2012.

SILVA, Alexsandro da. Jogos de alfabetização. In: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; COSTA VAL, Maria da Graça; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro (Org.). **Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2014, p. 162-163.

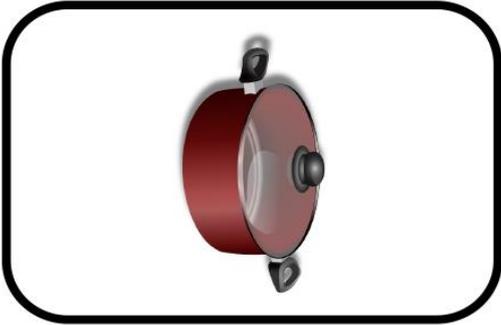
SANTOS, Janaina Schell dos. **Contribuições do ensino fônico para a alfabetização de crianças com atrasos na aprendizagem da leitura e escrita**. 2021. 167f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava, 2021.

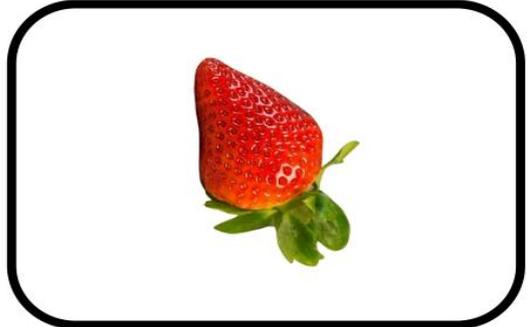
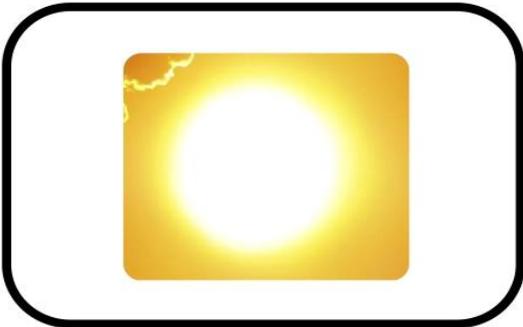
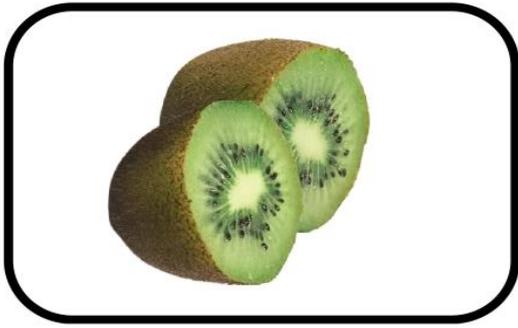
SOARES, Magda. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. 1.ed. São Paulo: Contexto, 2022.

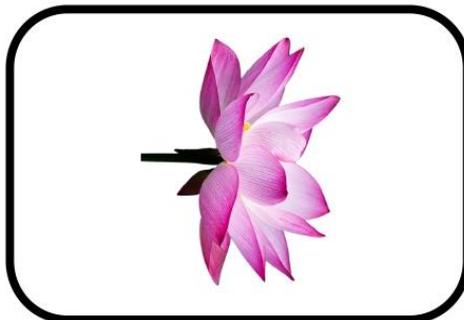
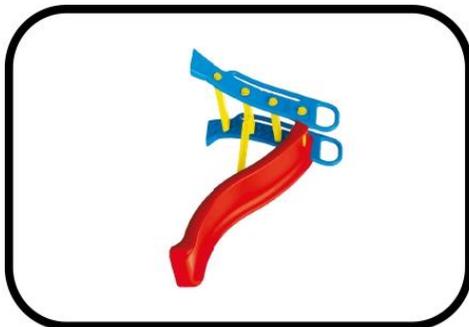
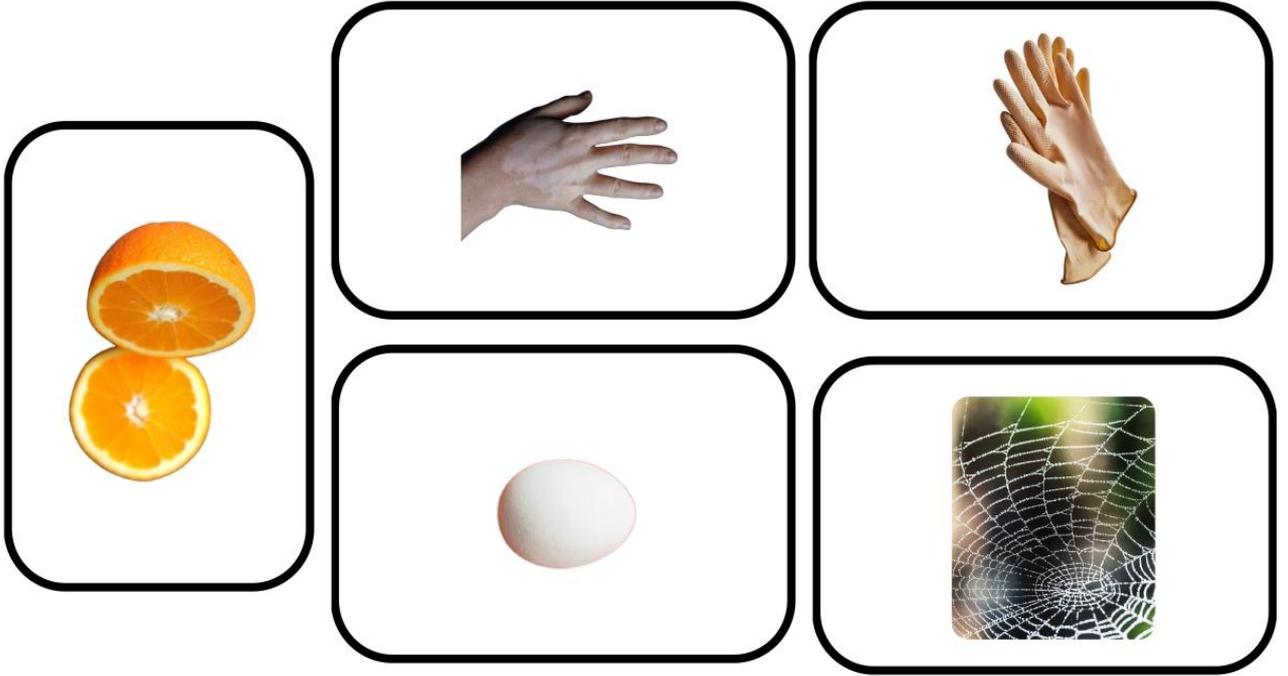
SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. 1.ed. São Paulo: Contexto, 2022.

SOUZA, Aline Gomes de. **Jogos de alfabetização: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino**. 2020. 241f. Dissertação (Mestrado em Educação Contemporânea) – Programa de Pós-Graduação em Educação Contemporânea, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020.









## COMO JOGAR

### BATALHA DAS SÍLABAS



#### NÚMERO DE JOGADORES

2 a 4 jogadores.



#### OBJETIVO DO JOGO

Obter o maior número de cartas ao final.



#### REGRAS

- Cada jogador deve escolher um pino.
- Organizam-se as cartas viradas para baixo em um monte.
- Por meio da sorte jogando o dado, quem obtiver o maior número de pontos começa a partida.
- Estabelecida a sequência, o jogador, na sua vez, lança o dado novamente e segue no tabuleiro, partindo da casa **"início"** e seguindo a direção indicada.
- Ao cair na casa com **"imagem"**, o jogador deve retirar uma carta do monte e conferir a quantidade de sílabas que tem esta palavra. Se o número for maior que a quantidade de sílabas da imagem do tabuleiro, o jogador fica com a carta. Caso seja menor, o jogador deve fazer o descarte da carta em outro monte.
- Em caso de empate no número de sílabas, o jogador deve tirar outra carta do monte. Se o número de sílabas for maior que o da imagem do tabuleiro, o jogador fica com todas as cartas que tirou, caso não seja, deve descartar todas no outro monte.
- Ao acabar as cartas do primeiro monte, os jogadores devem retirar do outro monte formado durante o jogo.
- Vale destacar que o jogador só fica com a carta quando o número de sílabas dela for maior que a imagem do tabuleiro.
- **"Perdeu a vez"**: o jogador não faz nenhum movimento na casa indicada.
- **"Avance casas"**: o jogador deve avançar o número de casas indicadas no tabuleiro.
- **"Volte casas"**: o jogador deve voltar o número de casas indicadas no tabuleiro.
- O jogo só termina quando todas as cartas do monte acabarem.
- O vencedor será quem, ao final do jogo, ficar com o maior número de cartas.



#### REPERTÓRIO DE PALAVRAS

##### Palavras com 1 sílabas:

FLOR - MEL - MÃO - PÁ - PÃO -  
SOL - TREM

##### Palavras com 2 sílabas:

ALHO - BOLA - GATO - KIWI -  
LAÇO - LÁPIS - LEÃO - LUVA -  
MAMÃO - OVO - ONÇA -  
PEIXE - TEIA - UVA - VACA

##### Palavras com 3 sílabas:

ABELHA - ARARA - BANANA -  
CAVALO - COELHO - DINHEIRO -  
GIRAFÁ - LARANJA - PANELA -  
MORANGO - VASSOURA

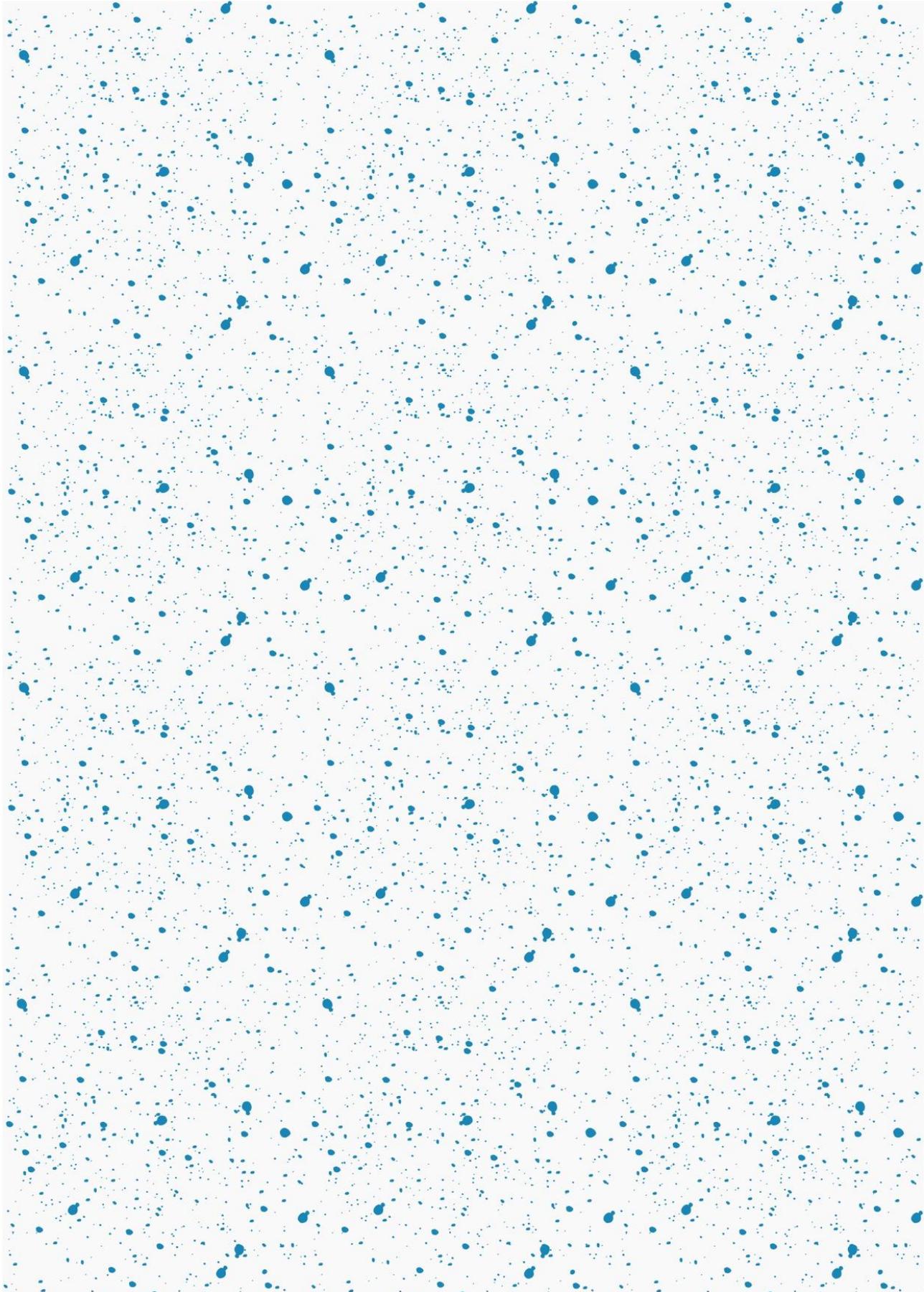
##### Palavras com 4 sílabas:

ABACATE - BICICLETA - BORBOLETA -  
BRIGADEIRO - ELEFANTE - JOANINHA -  
MELANCIA - PATINETE - PARAFUSO -  
PIRULITO - RELÓGIO - TARTARUGA -  
TELEVISÃO

##### Palavras com 5 sílabas:

ESCORREGADOR -  
HELICÓPTERO - HIPOPÓTAMO  
JABUTICABA - RINOCERONTE

**APÊNDICE B – Verso dos jogos**



**APÊNDICE C – Jogo “Duelo das Sílabas”**

**DADO**



**DADO**



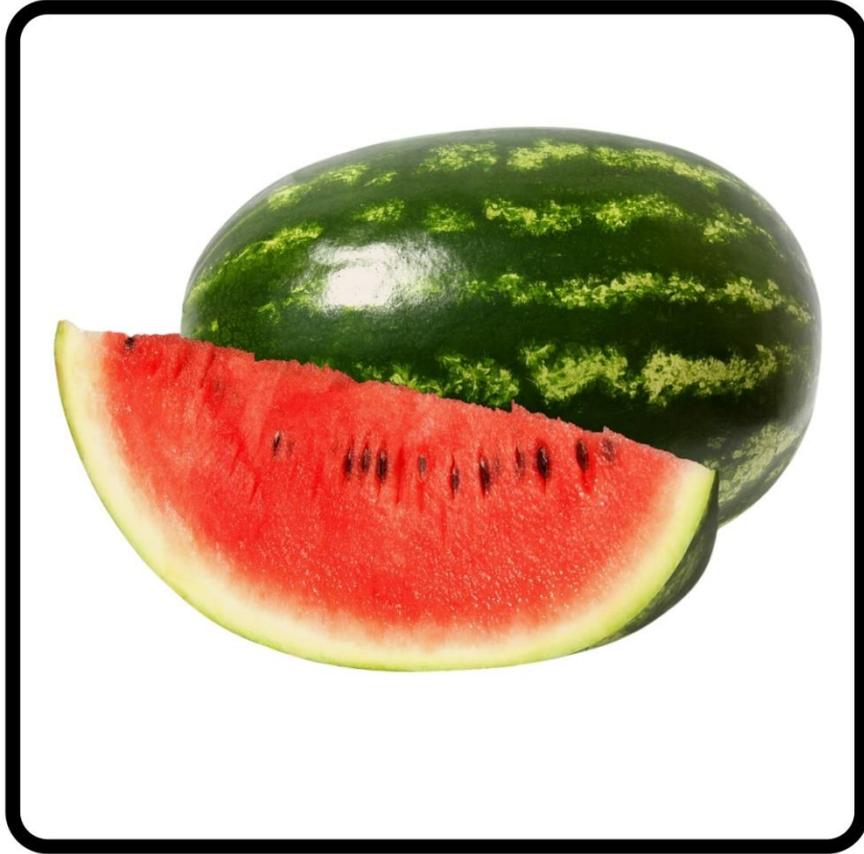
DADO



DADO



DADO



DADO



## REPERTÓRIO DE PALAVRAS

### Palavras com 5 sílabas:

ESCORREGADOR - HELICÓPTERO  
JABUTICABA - RINOCERONTE

### Palavras com 4 sílabas:

ABACATE - BICICLETA - BORBOLETA - BRIGADEIRO  
ELEFANTE - JOANINHA - MELANCIA -  
PIRULITO - RELÓGIO - TARTARUGA - TELEVISÃO

### Palavras com 3 sílabas:

ABELHA - ARARA - CAVALO  
GIRafa - LARANJA - PANELA - MORANGO  
VASSOURA

### Palavras com 2 sílabas:

ALHO - GATO - KIWI - LAÇO - LÁPIS  
LEÃO - LUVA - MAMÃO - OVO - TEIA

### Palavras com 1 sílabas:

FLOR - MEL - MÃO - SOL - TREM

## COMO JOGAR

### TRILHA DUELO DAS SÍLABAS



### NÚMERO DE JOGADORES

2 grandes grupos.



### OBJETIVO DO JOGO

Chegar primeiro ao final da trilha.



### MATERIAIS

12 fichas para formar o tabuleiro no chão.  
1 dado grande com imagens.  
2 pinos de cores diferentes.  
32 cartas com imagens cujos nomes variam quanto ao número de sílabas.



### REGRAS

- Monta-se a trilha no chão com as fichas numeradas. Sendo a primeira casa a ficha "início" e a última a ficha "chegada".
- Cada grupo deve escolher um dos pinos.
- Organizam-se as cartas viradas para baixo em um monte.
- Por meio da sorte no "par ou ímpar", quem obtiver a vitória começa a partida.
- Estabelecida a sequência, os grupos, na sua vez, devem obedecer às regras do jogo.

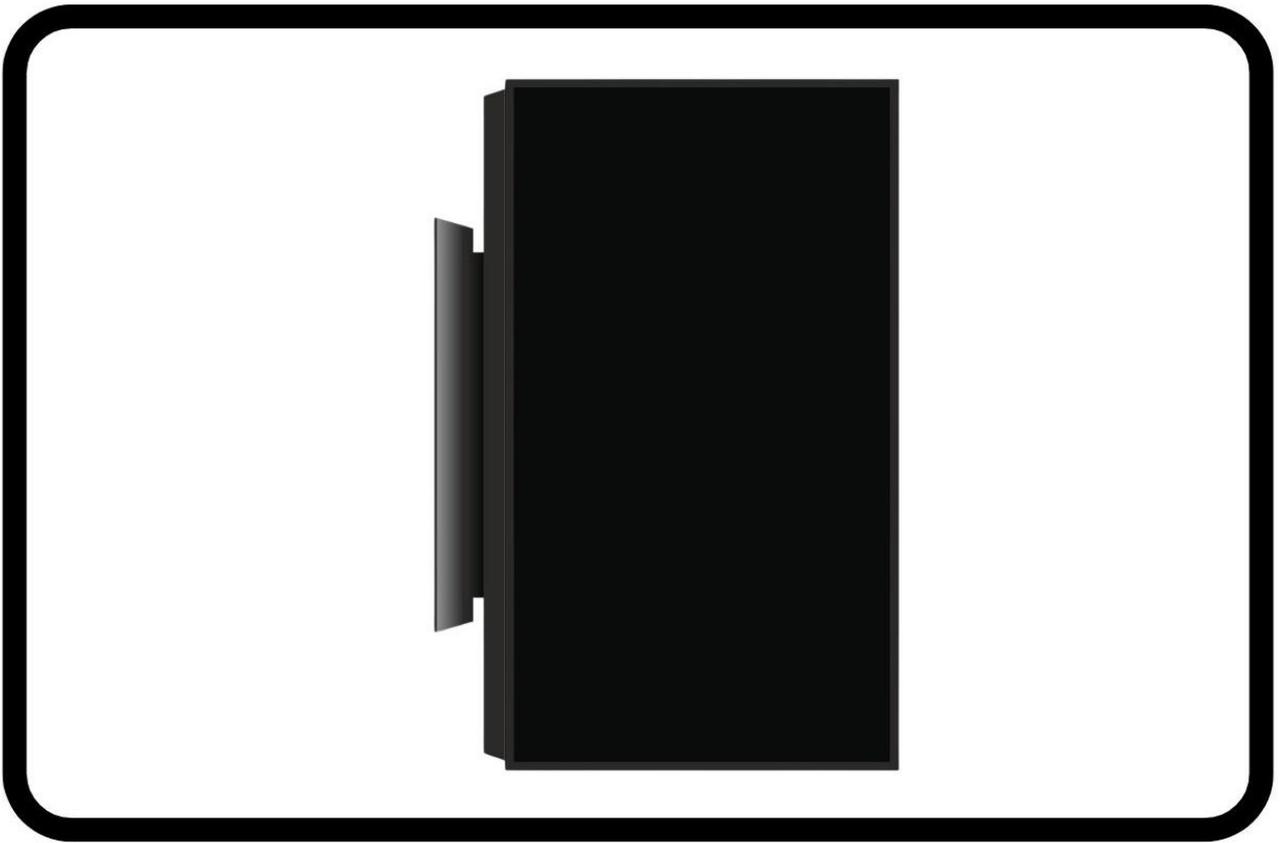
- Em cada rodada, um representante do grupo deve jogar o dado, contar o número de sílabas da palavra e seguidamente retirar uma carta do monte, fazendo também a contagem das sílabas. Caso o número de sílabas da carta seja maior que a do dado, o jogador deve avançar uma casa no tabuleiro, caso não seja, deve descartar a carta em outro monte e permanecer no lugar.

- Em caso de empate de sílabas, o jogador permanece com a carta e lança o dado novamente. Se o número de sílabas da carta em sua mão for maior que a do dado, o jogador avança, se não, permanece no lugar e descarta a carta no outro monte.

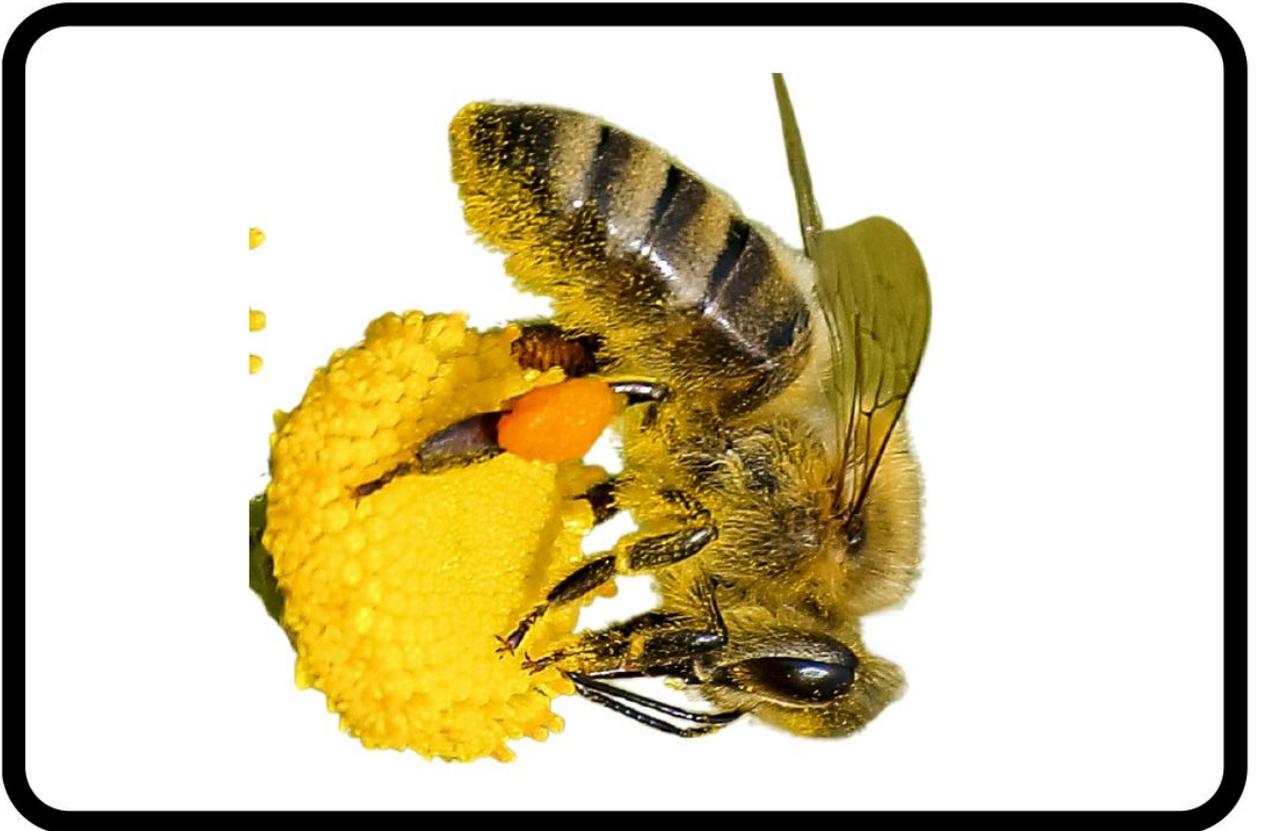
- Vale destacar que o jogador só avança quando o número de sílabas da carta escolhida for maior que da imagem do dado.

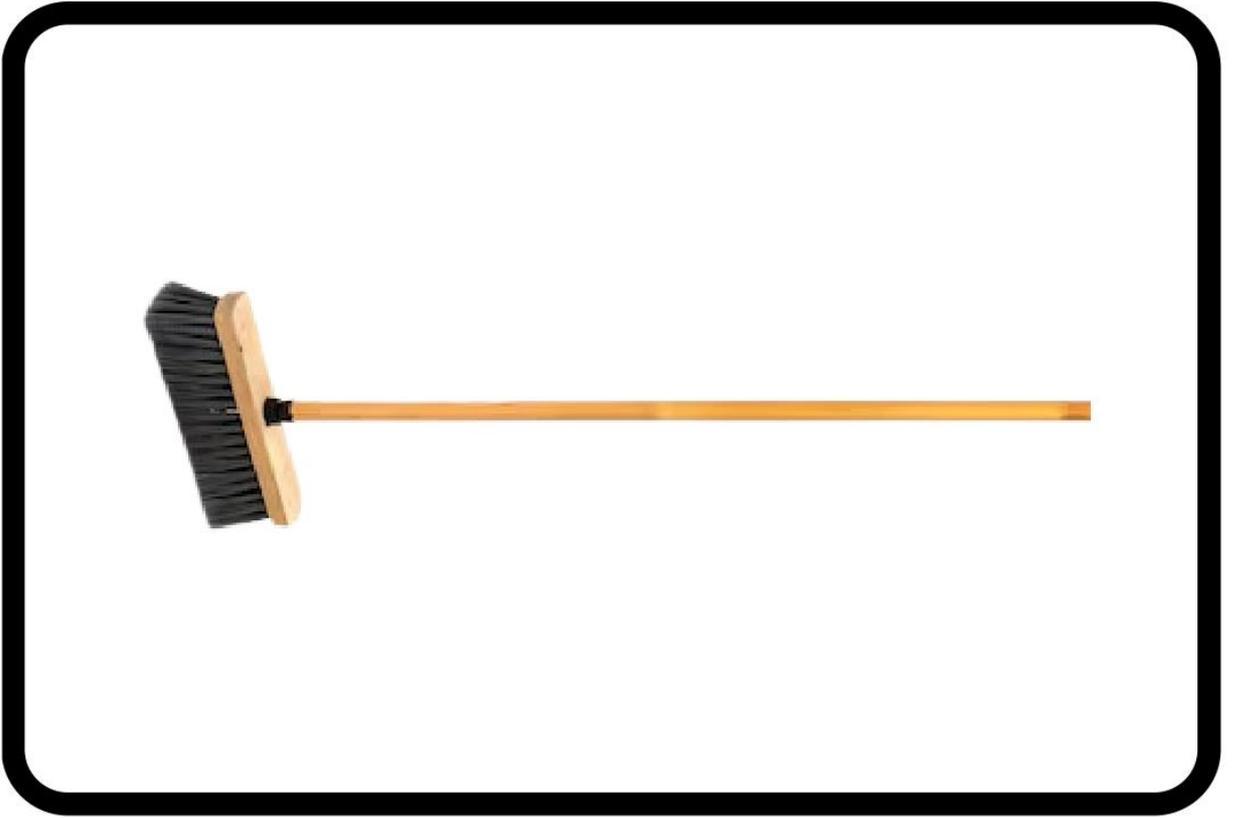
- Caso as cartas do primeiro monte acabem, é preciso retirar do outro monte formado durante o jogo.

- O jogo termina quando um dos grupos ultrapassar a linha de chegada.

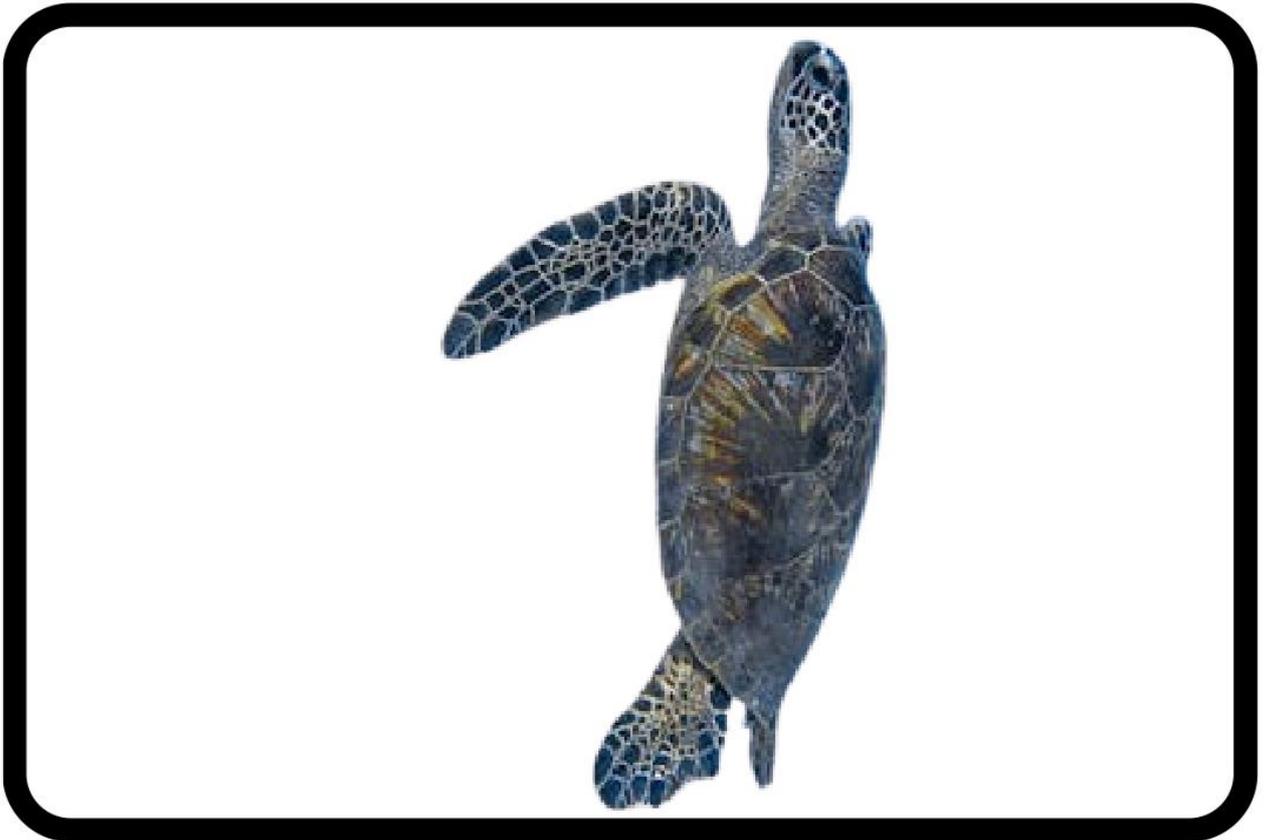
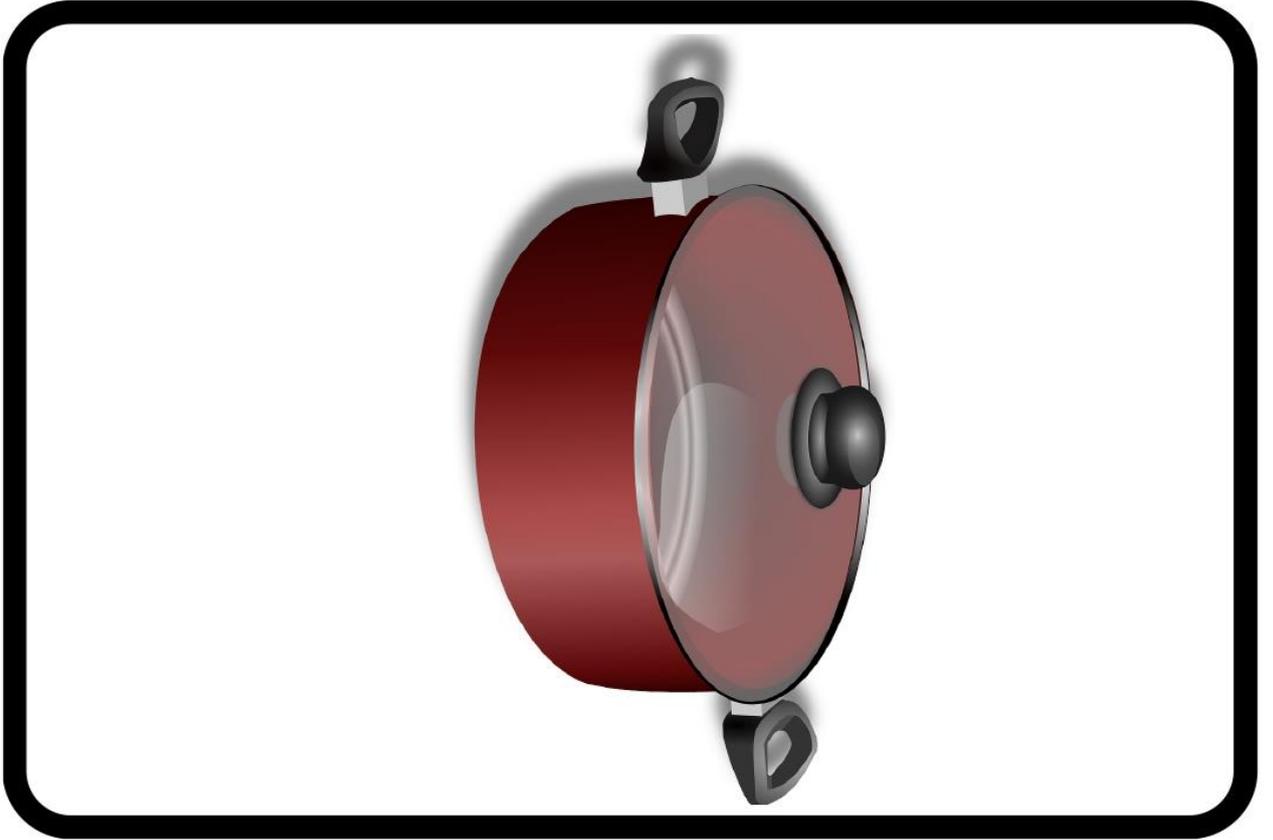




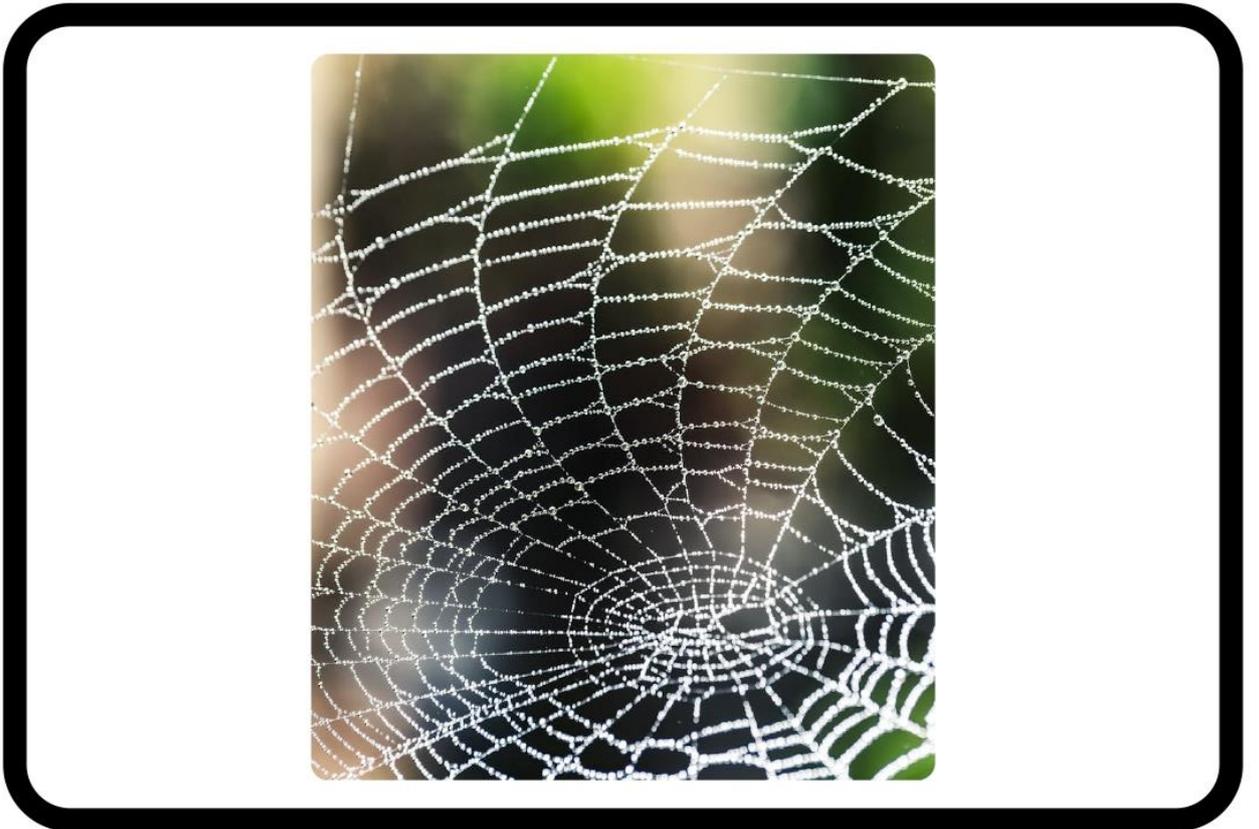


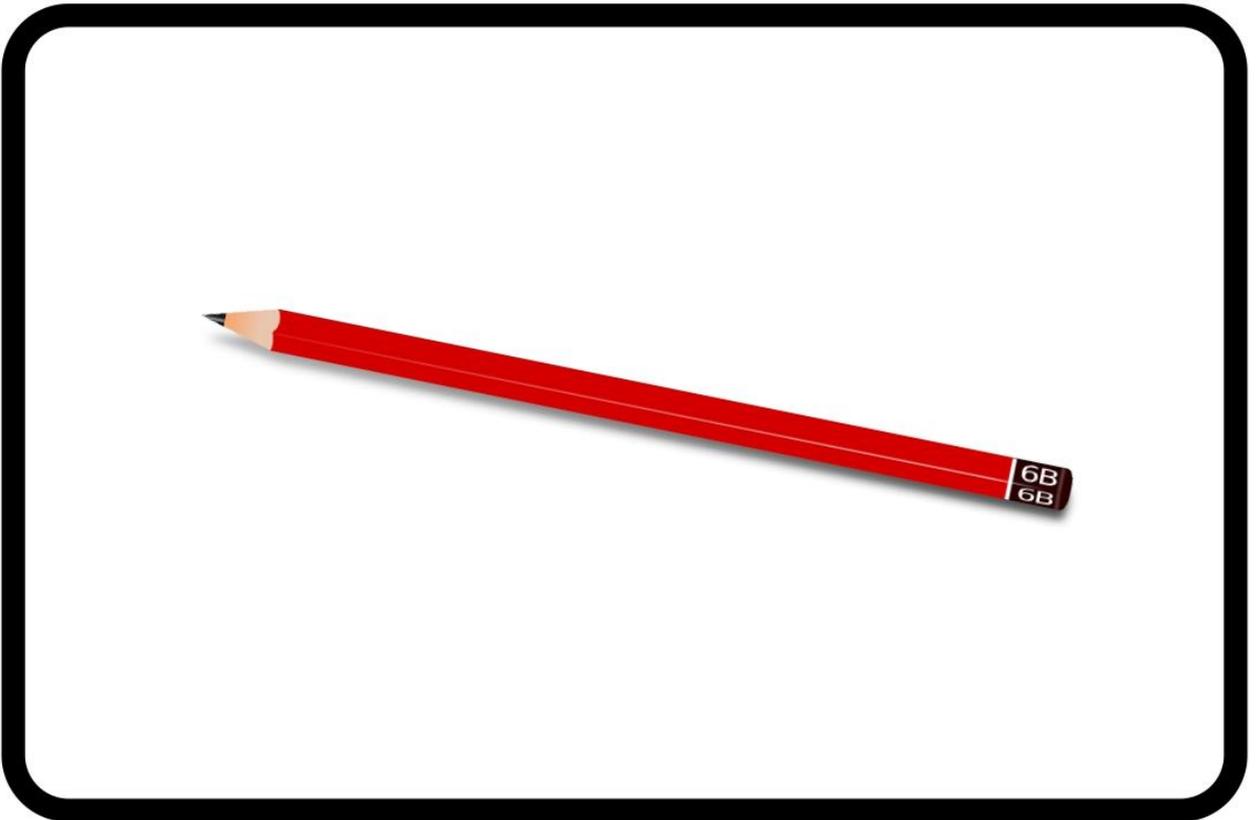


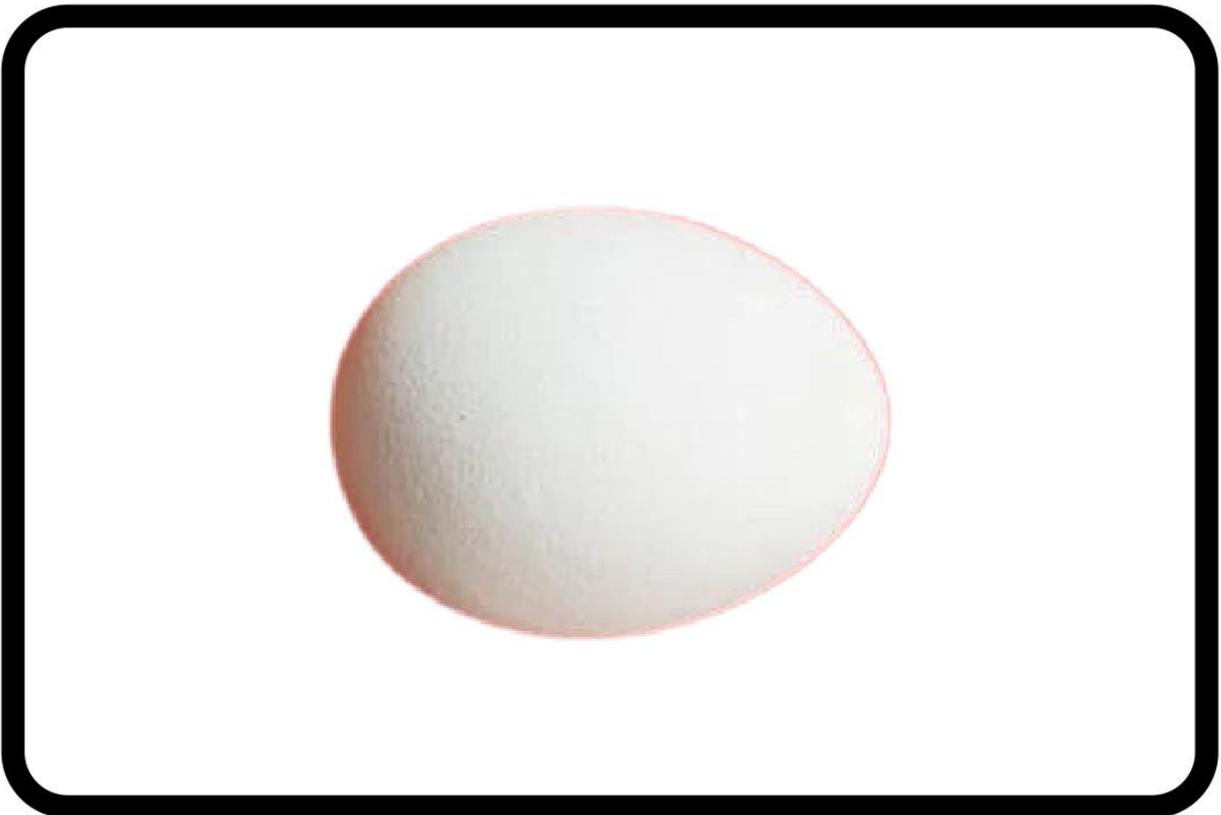


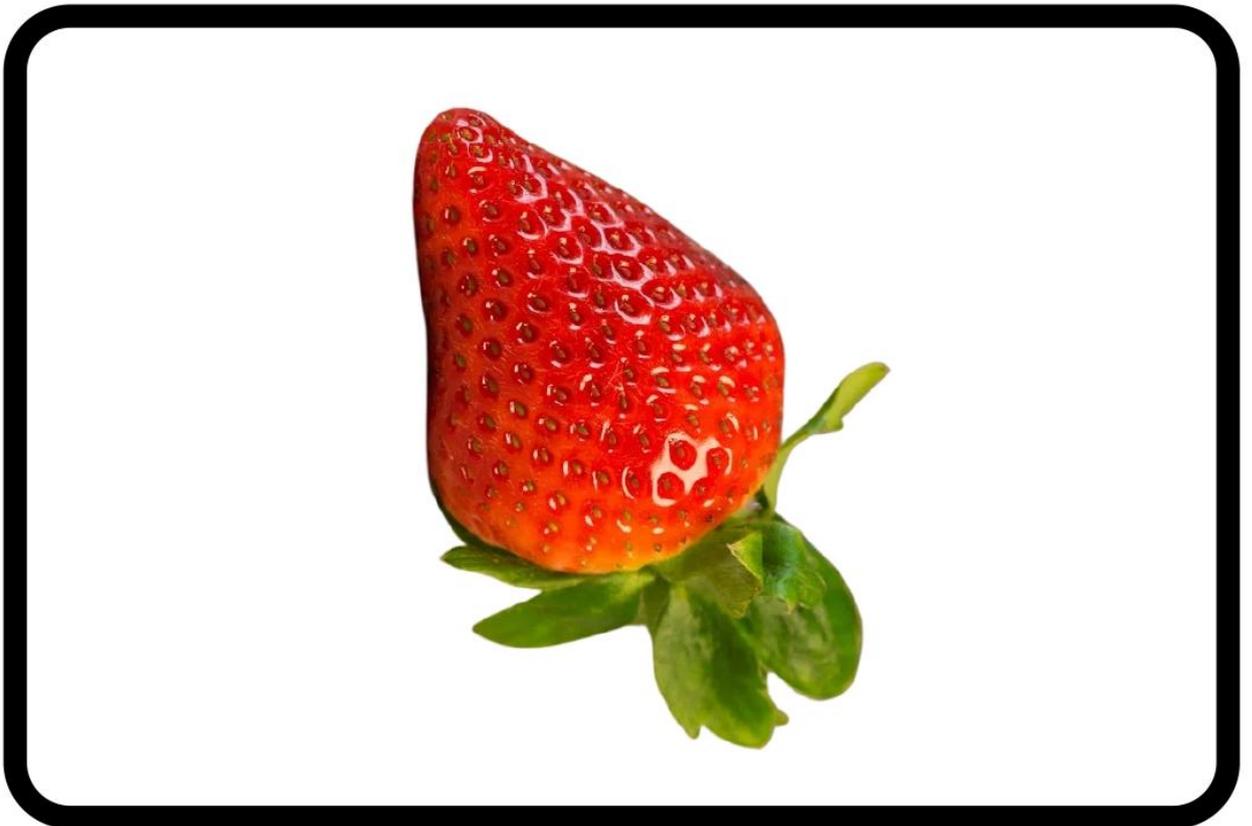


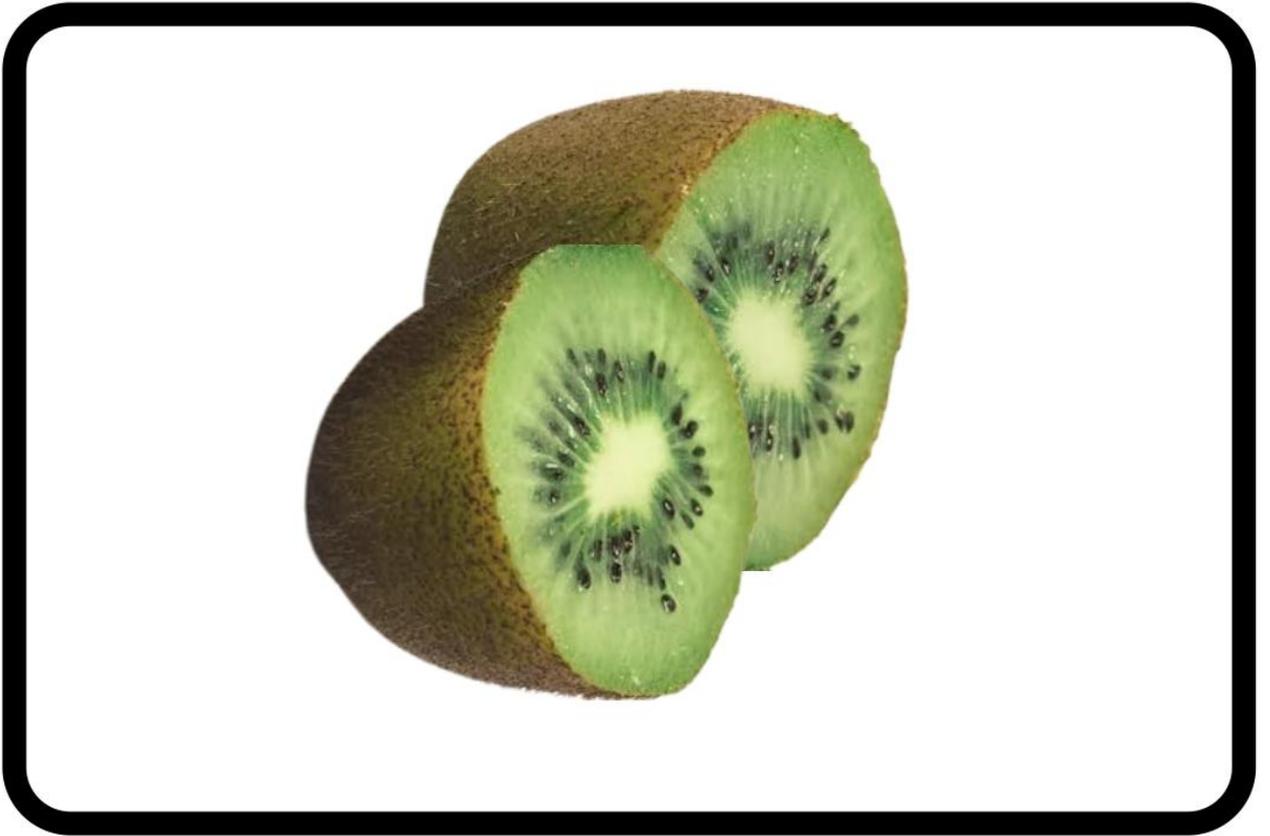


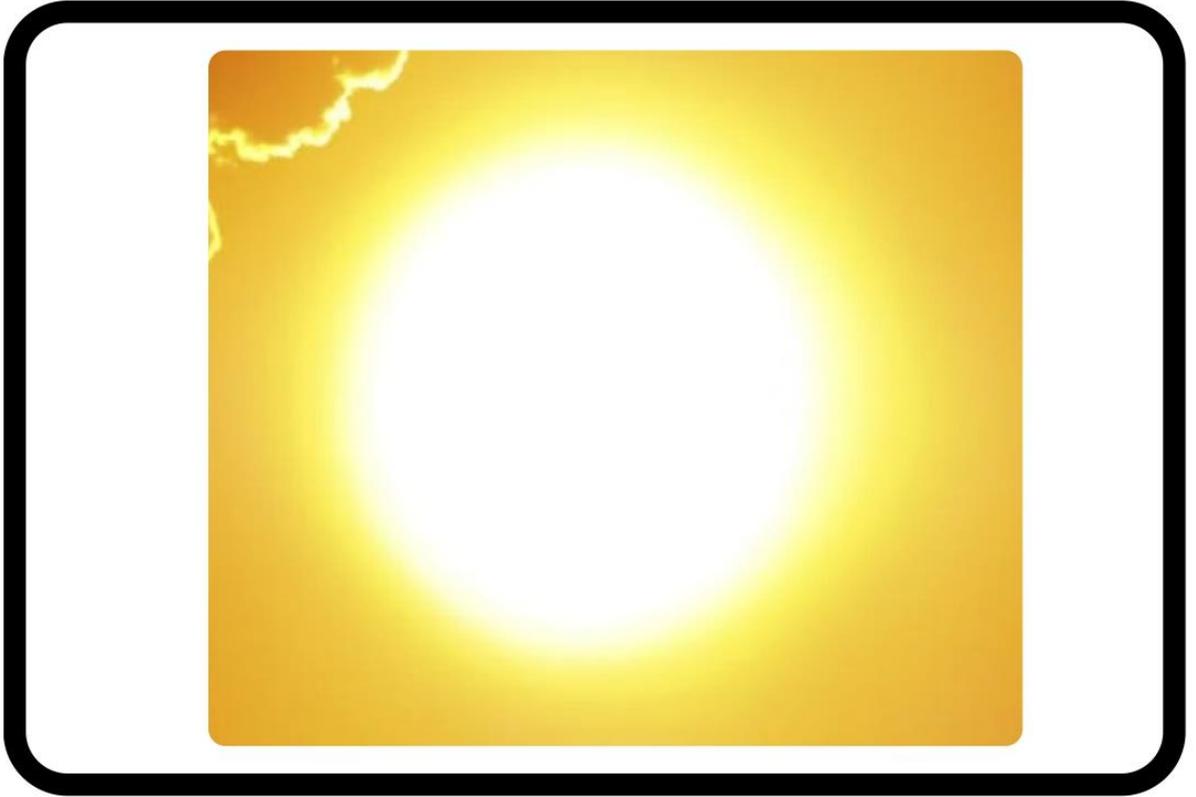




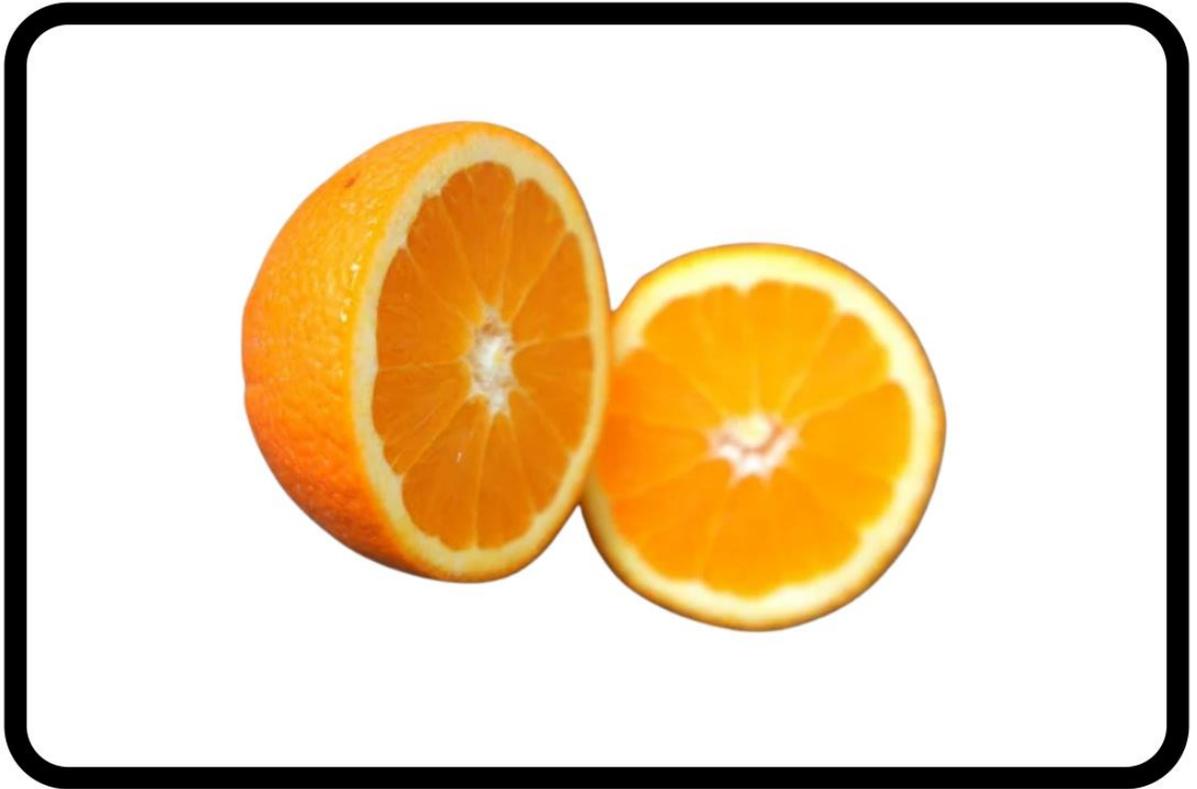


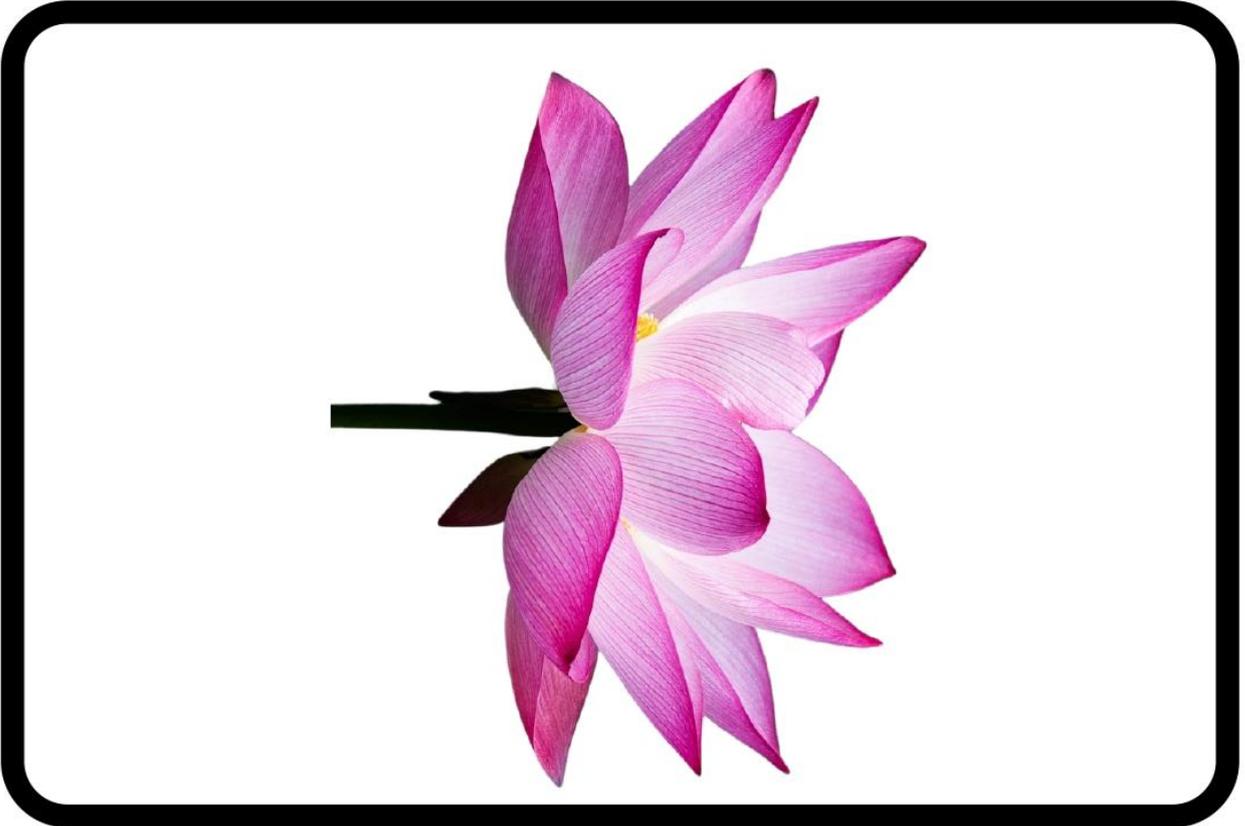






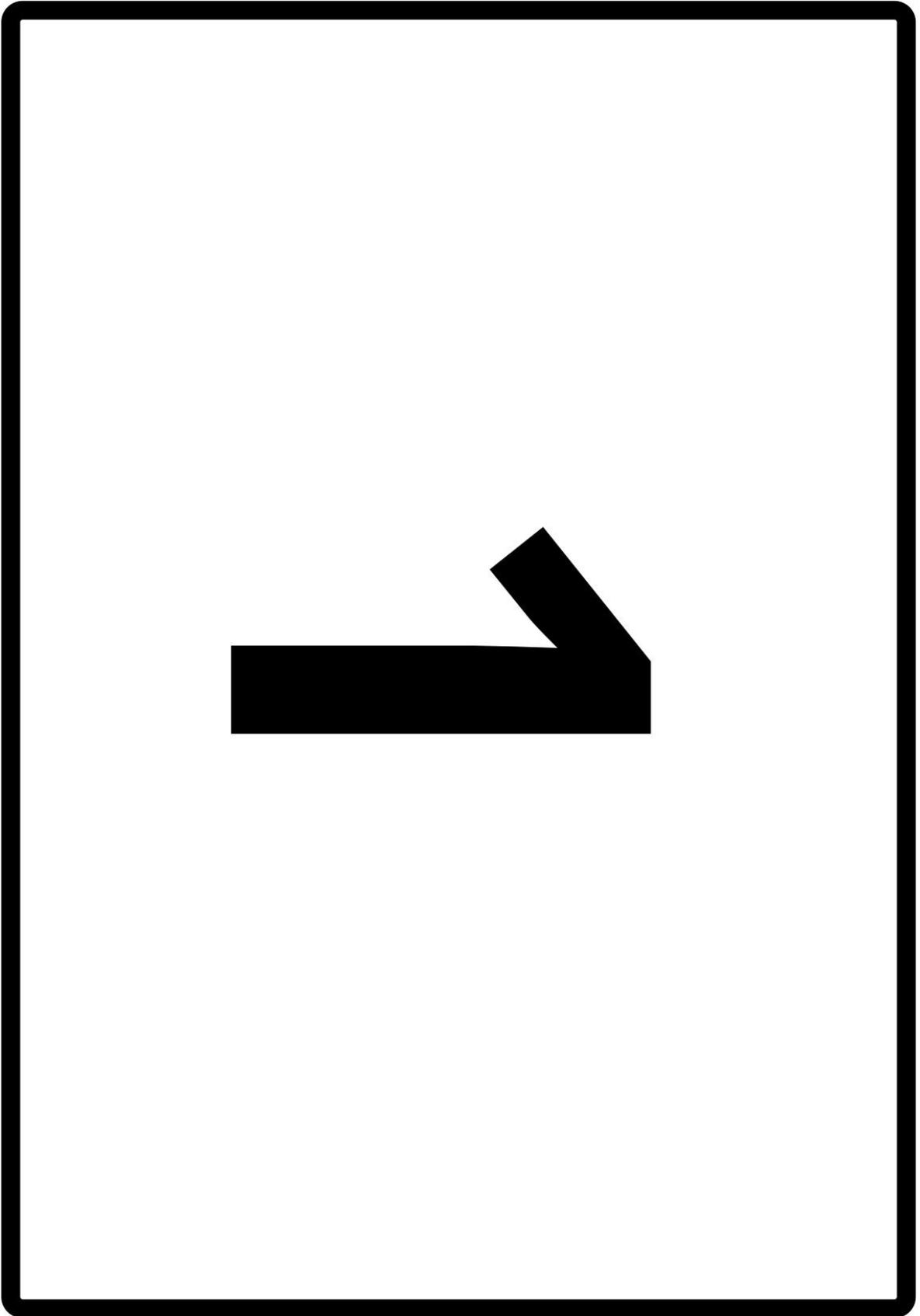


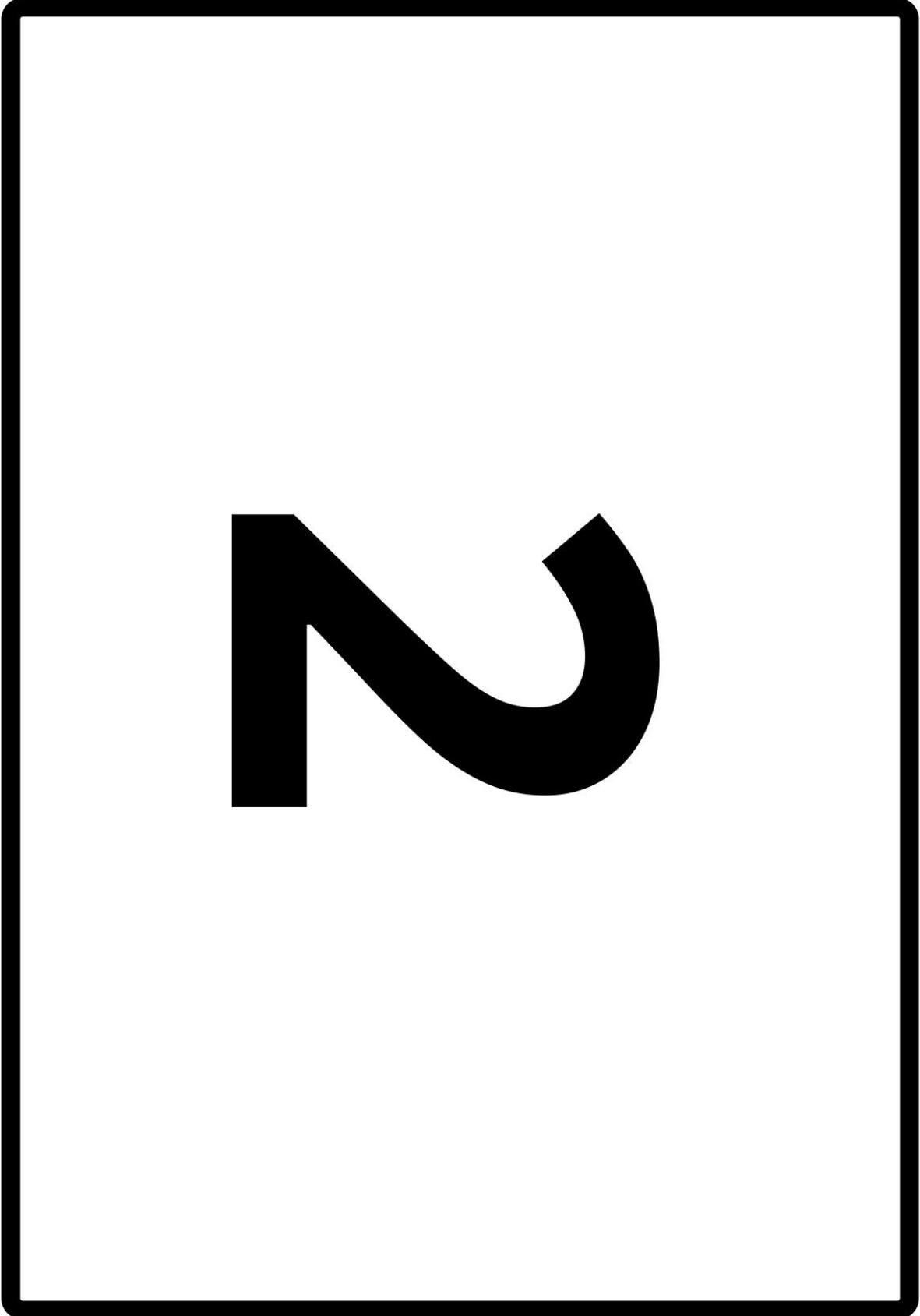




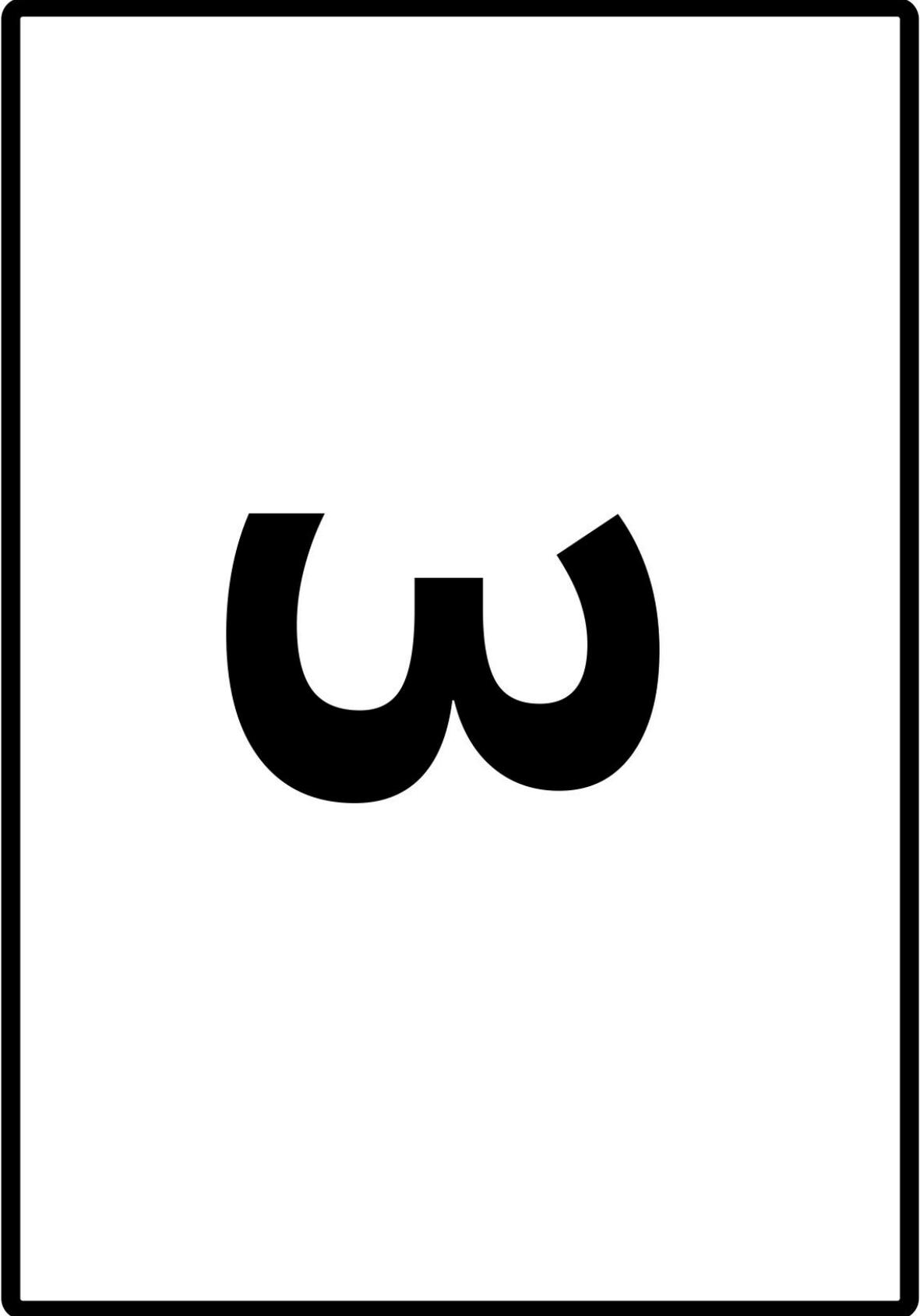
**INÍCIO**

**CHEGGADA**

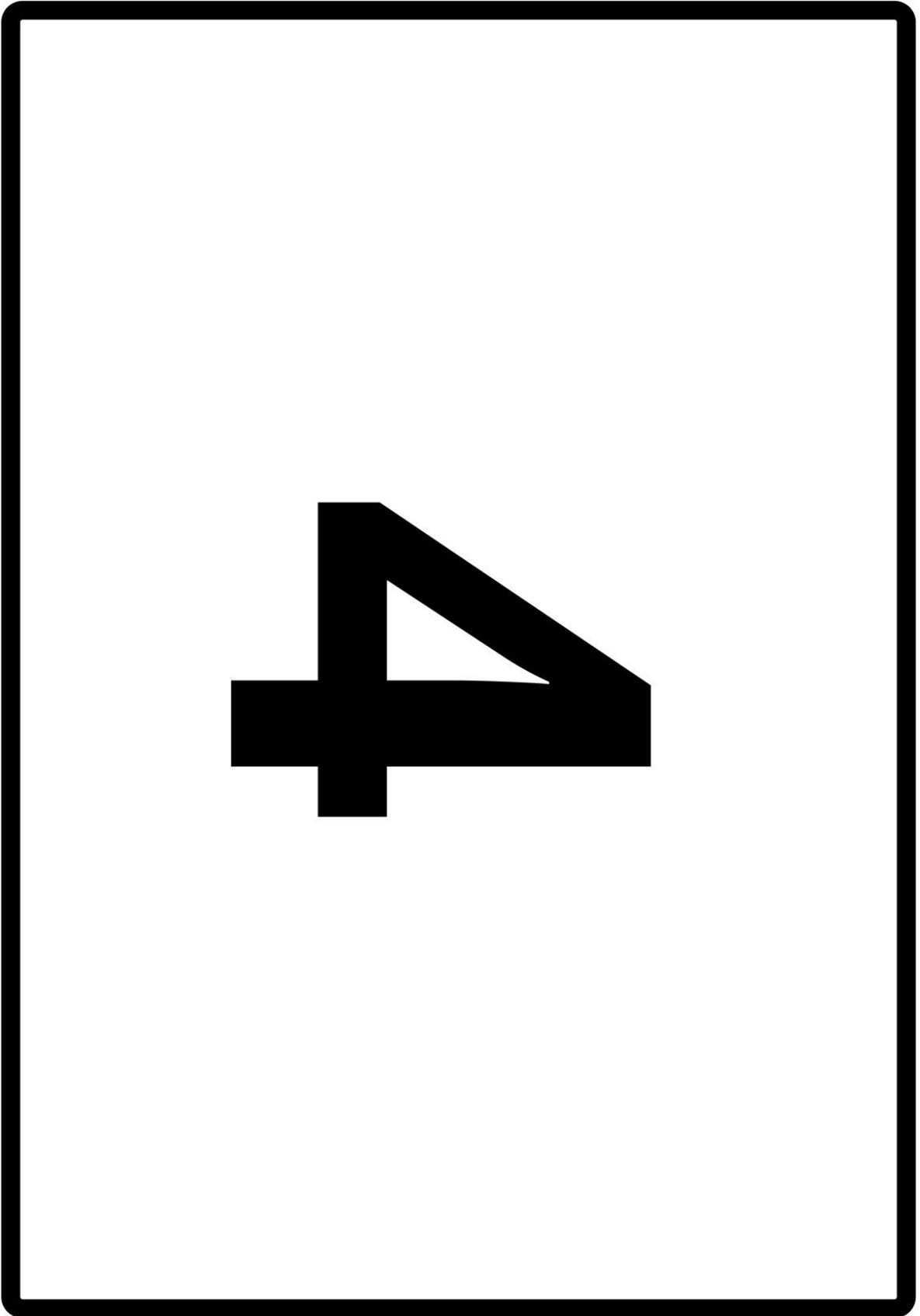


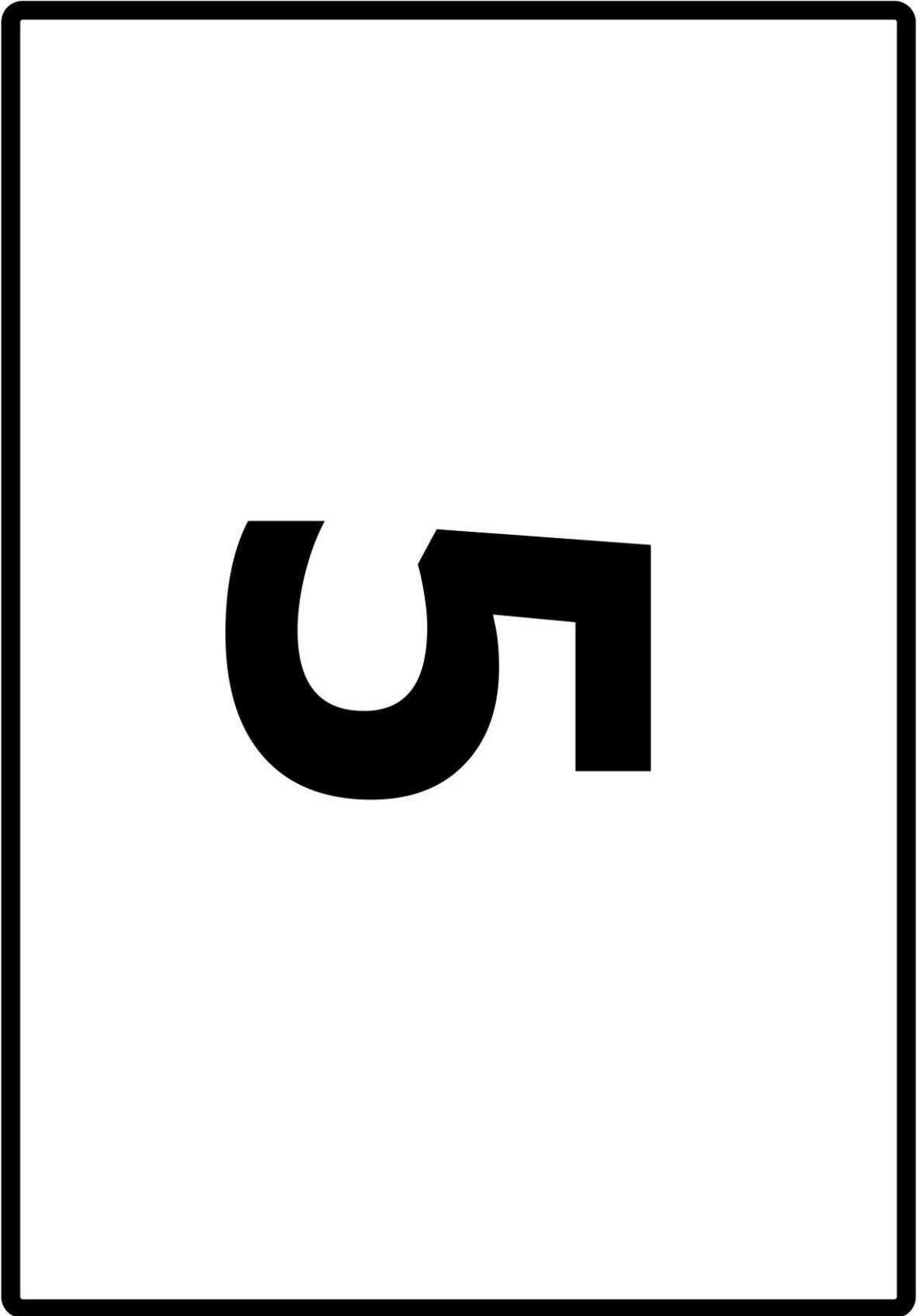


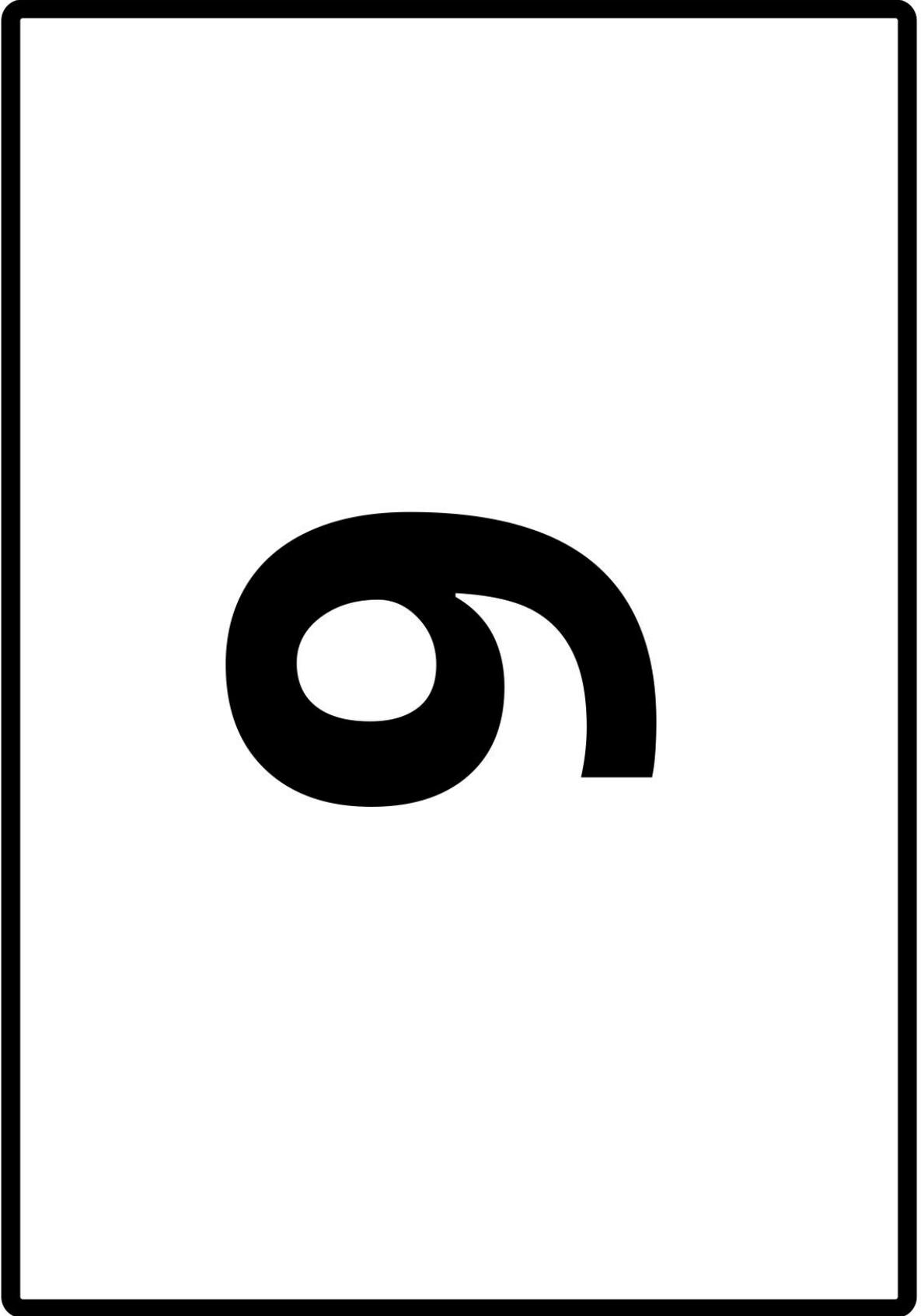
2

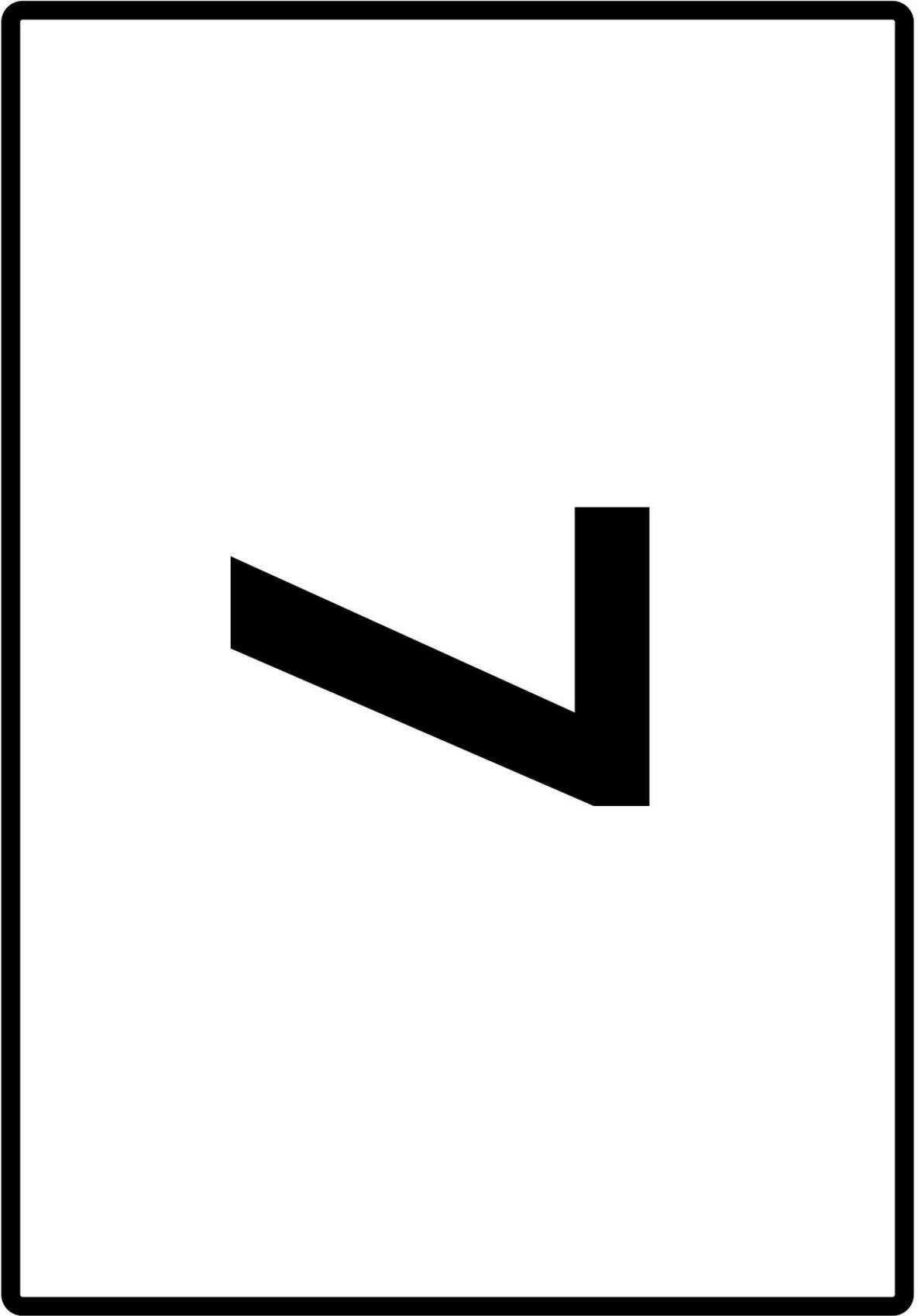


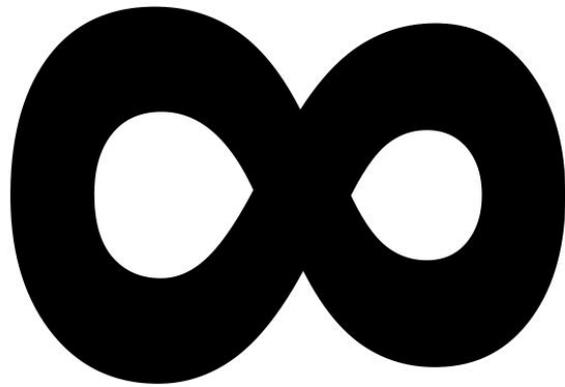
w

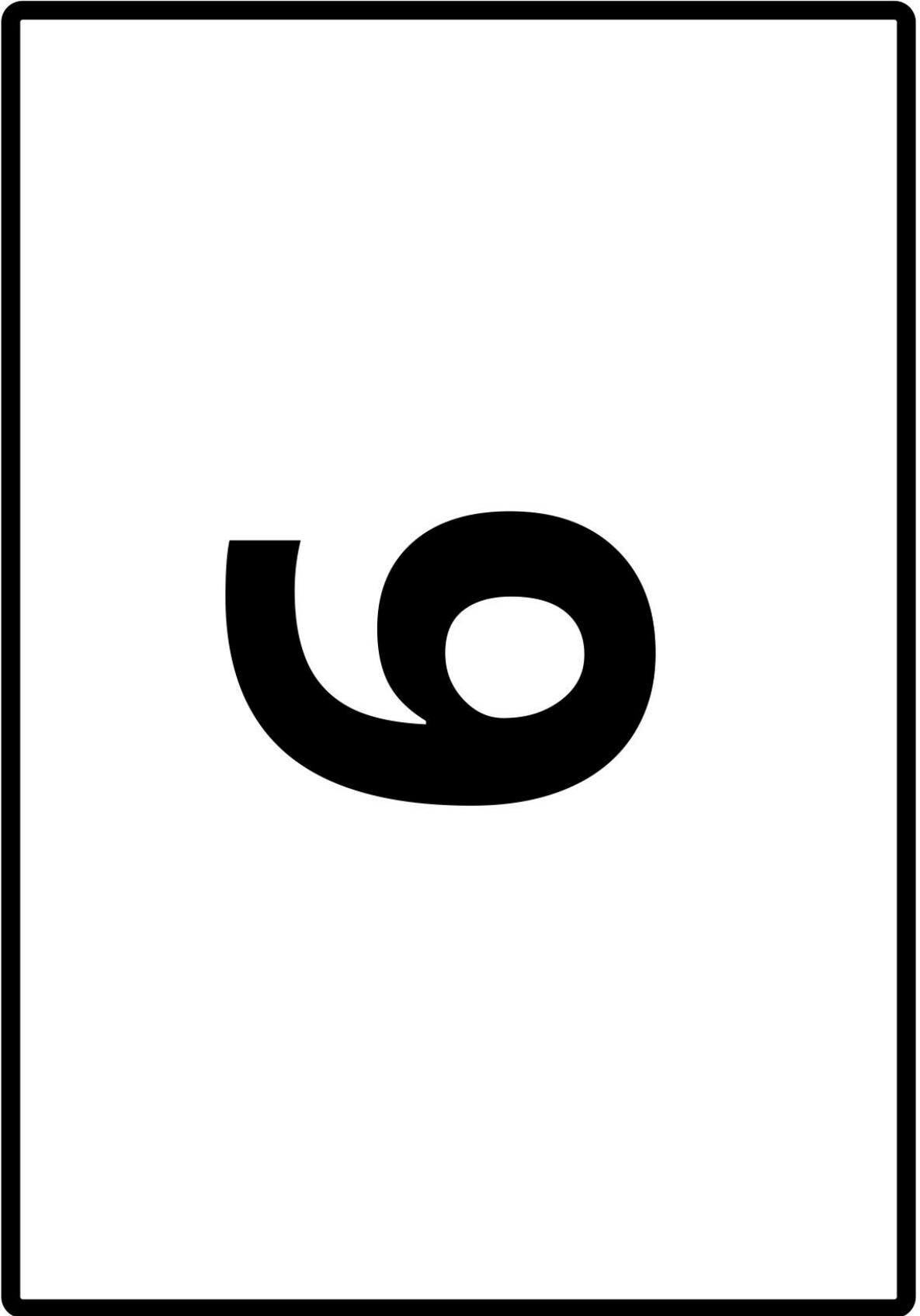


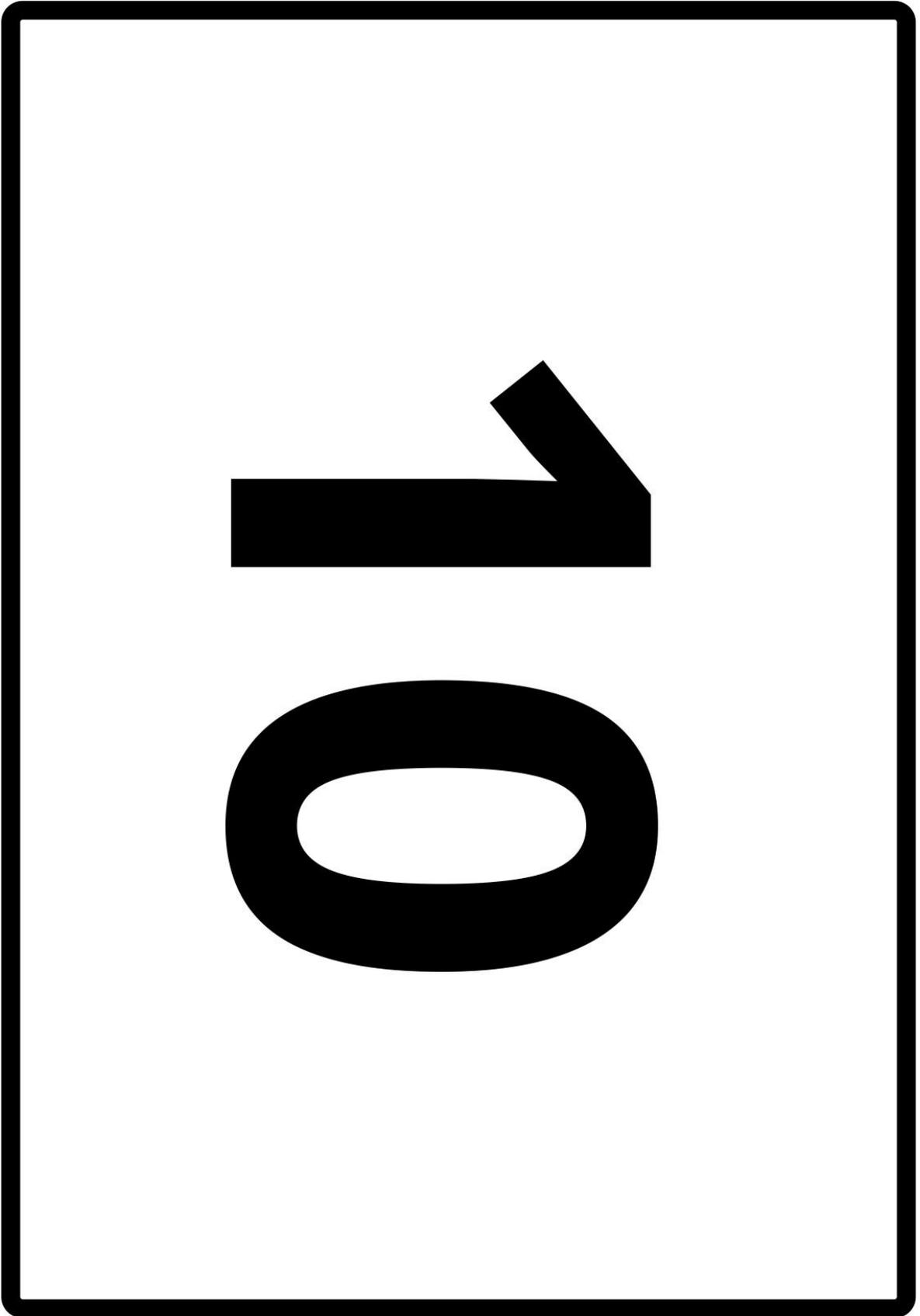














## REPERTÓRIO DE PALAVRAS

### Palavras com 5 sílabas:

ESCORREGADOR - HELICÓPTERO  
JABUTICABA - RINOCERONTE

### Palavras com 4 sílabas:

ABACATE - BICICLETA - BORBOLETA - BRIGADEIRO  
ELEFANTE - JOANINHA - MELANCIA -  
PIRULITO - RELÓGIO - TARTARUGA - TELEVISÃO

### Palavras com 3 sílabas:

ABELHA - ARARA - CAVALO  
GIRAFÁ - LARANJA - PANELA - MORANGO  
VASSOURA

### Palavras com 2 sílabas:

ALHO - GATO - KIVI - LAÇO - LÁPIS  
LEÃO - LUVA - MAMÃO - OVO - TEIA

### Palavras com 1 sílabas:

FLOR - MEL - MÃO - SOL - TREM

## COMO JOGAR

### DUELO DAS SÍLABAS



### NÚMERO DE JOGADORES

2 grandes grupos.



### OBJETIVO DO JOGO

Chegar primeiro ao final da trilha.



### MATERIAIS

12 fichas para formar o tabuleiro no chão.  
1 dado grande com imagens.  
2 pinos de cores diferentes.  
32 cartas com imagens cujos nomes variam  
quanto ao número de sílabas.



### REGRAS

- Monta-se a trilha no chão com as fichas numeradas. Sendo a primeira casa a ficha "início" e a última a ficha "chegada".
- Cada grupo deve escolher um dos pinos.
- Organizam-se as cartas viradas para baixo em um monte.
- Por meio da sorte no "par ou ímpar", quem obtiver a vitória começa a partida.
- Estabelecida a sequência, os grupos, na sua vez, devem obedecer às regras do jogo.



- Ao cair na casa com "**imagem**", o jogador deve retirar uma carta do monte e conferir a quantidade de sílabas que tem esta palavra. Se o número for maior que a quantidade de sílabas da imagem do tabuleiro, o jogador fica com a carta. Caso seja menor, o jogador deve fazer o descarte da carta em outro monte.
- Em caso de empate no número de sílabas, o jogador deve tirar outra carta do monte. Se o número de sílabas for maior que o da imagem do tabuleiro, o jogador fica com todas as cartas, caso não seja, deve descartar todas no outro monte.
- Vale destacar que o jogador só fica com a carta quando o número de sílabas dela for maior que a imagem do tabuleiro.
- "**Início**": o jogador ao cair nesta casa durante a partida, deve seguir a orientação indicada no tabuleiro de avançar 2 casas.
- "**Perdeu a vez**": o jogador não faz nenhum movimento na casa indicada.
- "**Avance casas**": o jogador deve avançar o número de casas indicada no tabuleiro.
- "**Volte casas**": o jogador deve voltar o número de casas indicada no tabuleiro.
- O jogo termina quando acabarem todas as cartas.
- O vencedor será quem, ao final do jogo, conseguir ficar com o maior número de cartas.

Jogo produzido por: Josiane Cássia Nogueira  
Referente ao Trabalho de Conclusão de Curso  
Faculdade de Educação – Universidade Federal de Juiz de Fora  
Ano: 2025

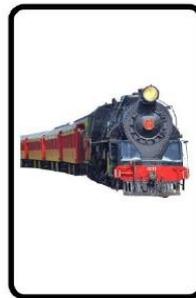
**APÊNDICE D – Atividades Impressas****ATIVIDADE**

NOME: \_\_\_\_\_

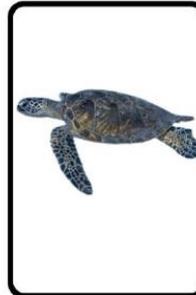
DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

EM CADA LETRA, CIRCULE A IMAGEM QUE CONTÊM MAIS SÍLABAS.

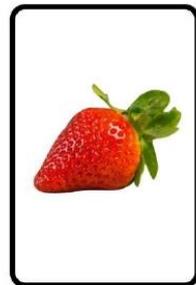
A)



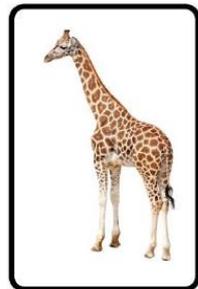
B)



C)



D)



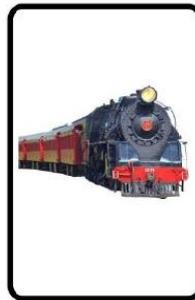
## ATIVIDADE

NOME: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

EM CADA LETRA, CIRCULE A IMAGEM QUE CONTEM MAIS SÍLABAS. EM SEGUIDA, ESCREVA NO QUADRADO O NÚMERO DE SÍLABAS QUE ESSA PALAVRA CONTÊM.

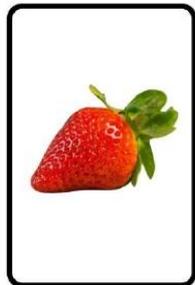
A)



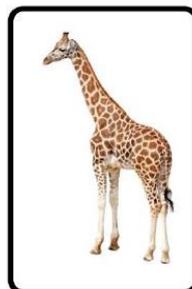
B)



C)



D)

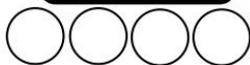
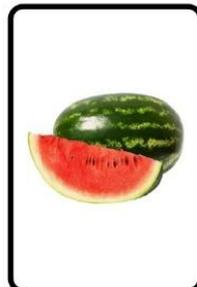
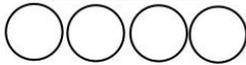
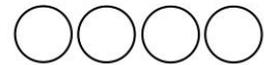
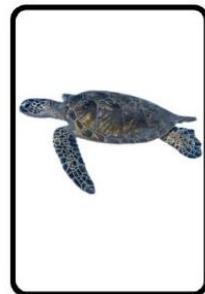
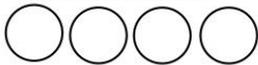


### ATIVIDADE

NOME: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

PINTE AS BOLINHAS DE ACORCO COM O NÚMERO DE SÍLABAS DE CADA IMAGEM.  
EM SEGUIDA, CIRCULE A IMAGEM QUE CONTÊM MAIS SÍLABAS EM CADA DUELO.



## ATIVIDADE

NOME: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

PINTE AS BOLINHAS DE ACORDO COM O NÚMERO DE SÍLABAS DE CADA IMAGEM.  
EM SEGUIDA, LIGUE AS IMAGENS QUE CONTÊM O MESMO NÚMERO DE SÍLABAS.

